



M 2014

A RELAÇÃO DA INTERAÇÃO COM A NARRATIVA CINEMATOGRAFICA:

UM CASO DE ESTUDO DE FILMES COM INTERATIVIDADE NO YOUTUBE

RUI FILIPE DA SILVA MENDES
DISSERTAÇÃO DE MESTRADO APRESENTADA
À FACULDADE DE ENGENHARIA DA UNIVERSIDADE DO PORTO EM
ÁREA CIENTÍFICA

A relação da interação com a narrativa cinematográfica: um caso de estudo de filmes com interatividade no *Youtube*.

Rui Filipe da Silva Mendes

Mestrado em Multimédia da Universidade do Porto

Orientador: Doutor Adriano Rangel

Coorientador: Nome do coorientador (Título)

Junho de 2014

© Rui Mendes, 2014

**A relação da interação com a narrativa
cinematográfica: um caso de estudo de filmes com
interatividade no *Youtube*.**

Rui Filipe da Silva Mendes

Mestrado em Multimédia da Universidade do Porto

Aprovado em provas públicas pelo Júri:

Presidente: Miguel Carvalhais (Doutor)

Vogal Externo: Daniel Brandão (Doutor)

Orientador: Adriano Rangel (Doutor)

Resumo

O cinema, ao longo do séc. XX, afirmou-se como uma arte de narrativa linear, mas após a sua digitalização e a evolução de plataformas multimédia tornou-se possível pensar em cinema não-linear (cinema interativo).

A presente dissertação de Mestrado pretende estudar o conceito de filme com interatividade como um produto cinematográfico, com foque sobre curtas-metragens participativas publicadas numa plataforma de vídeo *online*. Esta investigação tem como objeto de estudo uma amostra de 30 filmes, publicados no *Youtube*, que utilizam a ferramenta de *annotations*, uma ferramenta que permite colocar hiperligações num vídeo.

No decorrer da investigação, foi recolhida uma amostra de 30 filmes, os quais foram submetidos a uma análise quanto à sua narrativa e nível de interação proporcionado ao utilizador. Os objetivos passaram por analisar e identificar diferentes variáveis, que permitem determinar o grau de interatividade deste tipo de filmes. Foram identificadas duas variáveis, interação e narrativa. Pretendeu-se também perceber como estas interagem entre si, testando a hipótese, traçada no desenrolar da presente investigação.

Os resultados evidenciaram que as variáveis de interação e narrativa estão correlacionadas. Verificou-se que em média os valores das variáveis mantêm-se próximos. Estes resultados permitiram concluir que a variável interação e narrativa estão relacionadas com a estrutura em que o filme se organiza.

Abstract

The cinema, along the XX century, asserted itself as linear narrative art, but after the digital and the evolution of media platforms it has become possible to think in non-linear film (interactive cinema).

The present thesis aims to study the concept of participatory film as an interactive cinematic product, especially focusing on participatory short films, published in a *online* video platform. This research has as an object of study a sample of 30 participative films posted on *Youtube*, that use the annotations tool, that allows to put links in the video.

During this investigation a sample of 30 films was collected, which was submitted to an analysis as to its narrative and level of interaction offered to the user. The goals were to analyze and identify different variables, which determine the degree of interactivity of this kind of movies. Two variables, interaction and narrative were identified. It was also intended to understand how they interact with each other, testing the hypothesis, drawn in the course of this investigation.

The results showed that the interaction and narrative variables are correlated. It was found that on average the values of variables keeps similar. These results showed that the variables interaction and narrative are related to the structure in which the film is organized.

Agradecimentos

Um agradecimento especial pela disponibilidade e interesse ao Professor Adriano Rangel, meu orientador. Pela ajuda agradeço igualmente ao Professor António Coelho.

Aos meus pais e irmãos, por todo amor e apoio.

À Ana, por todo amor, paciência, amizade e todo o suporte.

Aos meus amigos, agradeço todo o apoio e incentivo.

Rui Filipe da Silva Mendes

Índice

Introdução	21
1.1 Enquadramento da investigação	21
1.2 Questões de investigação	23
1.3 Hipótese de investigação	24
1.4 Objectivos	24
1.5 Metodologia da investigação	25
1.6 Benefícios (ganhos) da investigação	27
1.7 Guião da Dissertação	27
Revisão de Literatura	28
2.1 O cinema interativo	28
2.1.1 Definição do conceito	28
2.1.2 O espectro do cinema interativo	31
2.1.3 Primeiras experiências e investigações	32
2.1.4 Os entraves à interatividade ao cinema	33
2.2 Interatividade	34
2.2.1 Modos de interatividade	36
2.3 Narrativa	37
2.3.1 História	38
2.3.2 Enredo	38
2.4 Narrativa Interativa	38
2.4.1 A expansão da definição de narrativa	38
2.4.2 Tipos de interatividade	39
2.4.2.1 <i>Interactive Flow</i>	39
2.4.2.2 <i>Open/Closed Interactivity</i>	39
2.4.2.3 <i>Branching Trees</i>	40
2.4.2.4 <i>Foldback Schemes</i>	41
2.4.2.5 <i>Internal/external e exploratory/ontológica interactivity</i>	42
2.5 O cinema e as novos Media	44
2.5.1 A evolução da Internet	44

2.5.2	Os novos Media	44
2.5.3	O espectador-utilizador.....	45
2.5.4	Filmes com interatividade na Internet	46
2.5.5	Filmes com interatividade no <i>Youtube</i>	48
Análise dos filmes publicados no Youtube		50
3.1	Análise individual dos filmes	50
Resultados		90
4.1	Identificação dos filmes	90
4.2	Número de filmes por País.....	92
4.3	Variável interação	92
4.4	Variável narrativa	94
4.5	Relação entre as duas variáveis	96
4.5.1	Maior caso de variação entre as duas variáveis	97
4.5.2	Menor caso de variação entre as duas variáveis	97
4.5.3	Média de variação entre as duas variáveis.....	97
4.5.4	Percentagens da variação entre as duas variáveis.....	97
4.5.5	Média da variação entre casos que obtiveram menor valor de interação do que de narrativa	98
4.5.6	Média da variação entre casos que obtiveram maior valor de interação do que de narrativa	98
Discussão		99
5.1	Introdução	99
5.2	Casos em que o valor da variável narrativa foi superior ao da variável interação..	99
5.3	Casos em que o valor da variável interação foi superior ao da variável narrativa...	100
5.4	Conclusões.....	101
Conclusão		102
6.1	Conclusão	102
Referências		104
	Bibliografia citada	104
	Bibliografia consultada	107
	Entrevistas	108

Referências audiovisuais	108
Filmes consultados	108
Glossário	109
Anexos	110

Lista de Figuras

Figura 1: "Figure 7.1: A simple branching tree structure" retirada do livro "Chris Crawford on Interactive Storytelling". (Crawford 1997)	40
Figura 2: "Figure 7.2: A simple foldback structure" retirada do livro "Chris Crawford on Interactive Storytelling". (Crawford 1997)	41
Figura 3: Fluxograma do filme Uber Life: Na Interactive Movie (2010)	51
Figura 4: Fluxograma do filme A Daiting Game	52
Figura 5: Fluxograma do filme O Labirinto (2010)	54
Figura 6: Fluxograma do filme NO ESCAPE (2011)	55
Figura 7: Fluxograma do filme Maldita Escolha (2008)	56
Figura 8: Fluxograma do filme The make-out sesh (2012)	57
Figura 9: Fluxograma do filme A Gruta (2007)	59
Figura 10: Fluxograma do filme The Treasure Hunt (2011)	60
Figura 11: Fluxograma do filme The Escape (2013)	61
Figura 12: Fluxograma do filme Who's the killer?! (2011)	63
Figura 13: Fluxograma do filme Delliver me to the hell, (2011)	64
Figura 14: Fluxograma do filme The teleporter (2010)	66
Figura 15: Fluxograma do filme The birthday party (2010)	67
Figura 16: Fluxograma do filme The Murder:: a Chad, Matt & Rob Interactive Adventure (2009)	68
Figura 17: FLuxograma do filme Time Machine (2008)	69
Figura 18: FLuxograma do filme The Parked Car (2011)	71
Figura 19: Fluxograma do filme The Low-cut Shirt (2011)	72
Figura 20: Fluxograma do filme Luigi's Mansion Interactive Adventure Game! (2011)	73
Figura 21: Fluxograma do filme A Geek Week Interactive Adventure (2013)	74
Figura 22: Fluxograma do filme You Stole My Boyfriend: An Interactive Adventure (2012)	75
Figura 23: Fluxograma do filme Super Mario Interactive Adventure Game! (2010)	76
Figura 24: Fluxograma do filme The Class Field Trip- An Interactive Adventure (2010)	78

Figura 25: Fluxograma do filme VALENTINE'S DAY RISES - An Interactive Adventure (2013)	79
Figura 26: Fluxograma do filme FIGHT TO THE DEATH: An Interactive Adventure (2012)	80
Figura 27: Fluxograma do filme Derrière la porte ... (2011)	82
Figura 28: Fluxograma do filme Survive the House (2009)	83
Figura 29: Frame do filme Love & Engineering (2014)	84
Figura 30: Fluxograma do filme AfterMath (2009)	86
Figura 31: Fluxograma do filme Choose A Different Ending (2009)	87
Figura 32: Fluxograma do filme Computers and blues interactive film (2011)	88
Figura 33: Gráfico da contagem de número de filmes por País	92
Figura 34: Gráfico da representação dos valores da variável interação	93
Figura 35: Frequência da variável interação	94
Figura 36: Gráfico da representação dos valores da variável narrativa	95
Figura 37: Frequência da variável narrativa	96
Figura 38: Gráfico de valores das variáveis de interação e narrativa por filme	97

Lista de Tabelas

Tabela 1: U-life Interactive Movie (2010)	51
Tabela 2: A Daiting Game (2010)	52
Tabela 3: O Labirinto (2010)	54
Tabela 4: No Escape (2011)	55
Tabela 5: Maldita EscolhaI (2008)	56
Tabela 6: The Make-out Sesh (2012)	57
Tabela 7: A Gruta (2007)	59
Tabela 8: The Treasure Hunt (2011)	61
Tabela 9: The Escape (2013)	62
Tabela 10: Who's the killer? Interactive game (2011)	63
Tabela 11: Deliver me to the hell (2010)	65
Tabela 12: The teleporter: Chad, Matt & Robin mini-adventure (2010)	66
Tabela 13: The birthday party: A Chad, Matt & Rob Interactive Adventure (2010)	67
Tabela 14: The murder: a Chad, Matt & Rob Interactive Adventure (2009)	69
Tabela 15: Time Machine: A Chad, Marr & Rob Interactive AdventureI (2008)	70
Tabela 16: The Parked Car-An interactive adventure! (2011)	71
Tabela 17: The low-cut shirt-an interactive adventure! (2011)	72
Tabela 18: Luigi's mansion interactive adventure game (2011)	74
Tabela 19: A geek week interactive adventure (2013)	75
Tabela 20: You stole my boyfriend: an interactive adventure (2012)	76
Tabela 21: Super Mario interactive adventure game (2010)	77
Tabela 22: The Class Field Trip-an interactive adventure (2010)	78
Tabela 23: Valentine's day rises-an interactive adventure (2013)	79
Tabela 24: Fight to the death: an interactive adventure (2012)	81
Tabela 25: Derrière la porte... (2011)	82
Tabela 26: Interactive horror movie: Survive the house (2009)	84
Tabela 27: Love & Engineering (2014)	85
Tabela 28: AfterMath (2009)	86
Tabela 29: Choose a different ending (2009)	87
Tabela 30: Computers and blues interactive film (2011)	89

Abreviaturas e Símbolos

HCI Human Computer Interface

Capítulo 1

Introdução

1.1 Enquadramento da investigação

No presente, o cenário que se vive é de crescente desenvolvimento tecnológico. Existe a consciência de que, num futuro próximo, a tecnologia nos conduzirá a novas descobertas nunca antes possíveis de alcançar. O mundo artístico tende a utilizar cada vez mais a tecnologia e palavras, como interação, narrativas digitais e narrativa multilinear são cada vez mais comuns na atual geração. Esta, que encontra inúmeras possibilidades no mundo criativo dos multimédia.

A expansão global da Internet, cada vez mais abrangente, permite que a criação digital esteja mais próxima e acessível, sendo possível questionar como será o futuro do cinema e que novas formas encontrará para se tornar ainda mais atrativo.

A história do cinema, desde sempre, esteve aliada às inovações tecnológicas. Quando surgiu era mudo, sobretudo experimental. Mais tarde, passou a ser sonoro, o que provocou uma enorme mudança na sua conceção e construção. Anos depois, passou a ser possível a reprodução de cinema tridimensional. Atualmente, a forma mais visível, a nível tecnológico, são os efeitos especiais em vídeo e em som. Existem, porém, mais níveis como a interatividade, que não só possibilitam mudar a estética, como também toda a sua estrutura, linguagem e a posição do espectador, que se torna um membro participativo. O cinema desde sempre esteve ligado à evolução tecnológica, mas foi a chegada do computador que revolucionou para sempre a linguagem cinematográfica.

Como resultado dessa reinvenção e transformação que o computador veio trazer ao cinema, surgiu o conceito de cinema interativo, referido por alguns autores como um conceito de cinema que prometia interatividade, um novo universo de participação para o espectador. Este conceito, por vários motivos, sempre foi posto numa posição utópica, como um conceito que não se consumou efetivamente e que alguns tentavam por várias formas torná-lo realidade. Isto deveu-se a diversos fatores, entre eles a envolvimento de conceitos muito amplos como o de interatividade. O conceito cinema interativo nunca foi muito bem definido, possuindo algumas variáveis dentro de um espectro que pode ser muito abrangente ou não, dependendo da perspectiva de interatividade adotada. Pode abranger desde uma telenovela, em que o espectador poderia votar através de telefone no final que pretendia ver, até salas de cinema com comandos para escolher o caminho da narrativa de um filme.

A sociedade digital, na qual se vive atualmente, está cada vez mais emersa numa era de narrativas digitais, na linguagem hipertextual da Internet, e na interatividade que as plataformas digitais permitem. A irrevogável evolução da Internet, conseguida nos últimos anos, bem como a transformação do espectador passivo para um utilizador ativo permitem repensar a forma como se contam histórias nesta era digital.

O consumidor de cinema atual adaptou-se à evolução, nos últimos anos, dos aparelhos móveis e da Internet. Este é activo e vive numa procura incessante de conteúdos novos, na medida em que está habituado a interagir com o mundo à sua volta através do computador, de *smartphones* e *tablets*, sempre conectados à Internet.

Hoje em dia o mercado audiovisual não só é focalizado para televisão e salas de cinema, como também o é para a Internet, computador e dispositivos móveis.

A presente investigação incide sobre os filmes publicados numa plataforma popular de partilha de vídeo na Internet, o *Youtube*, e no facto de possuir uma ferramenta que permite aos utilizadores escolherem caminhos diferentes, conforme a narrativa dos filmes. A ferramenta de anotações do *Youtube* permite construir filmes com interatividade, através de módulos ligados por hiperligações. É um sistema ramificado, em que o utilizador, em cada hiperligação que escolhe, compõe a sua narrativa. Este veio possibilitar que autores de filmes interativos, desenvolvidos para outras plataformas, como salas físicas de

cinema, publicassem no *Youtube* as suas obras. Além disso, surgiram muitos novos filmes, pensados exclusivamente para serem publicados nesta plataforma. Tendo em conta que o *Youtube* alcançou recentemente a marca de mil milhões de utilizadores, é previsível que continue a crescer nos próximos anos, e a consolidar-se como a maior plataforma de vídeo *online*.

Com esta investigação pretende-se analisar as variáveis que contribuem para o sucesso ou insucesso da interatividade de filmes, presentes no *Youtube*.

1.2 Questões de investigação

Na opinião de Renó (2010) o desafio da interatividade ainda é uma promessa que não se cumpriu. Muitos autores têm debatido sobre uma resposta a esta questão, mas a divergência do conceito de interatividade, bem como o vasto espectro de variâncias do cinema interativo, não permitem chegar a uma resposta clara. Este pouco sucesso dever-se-á a um conjunto de fatores que podem ir desde a qualidade da narrativa de um filme, ou do meio físico que permite ao utilizador interagir com a obra, até aos meios de difusão.

Com a Internet cada vez mais evoluída, e mais acessível a um maior número de pessoas, uma das hipóteses, sustentadas por autores que falam sobre a sociedade consumidora de cinema atual, bem como a migração do cinema para as mais variadas plataformas de visualização digital, é a de que os filmes interativos possam ter sucesso quando publicados na Internet.

O *Youtube* é a maior plataforma mundial de partilha de vídeo na Internet (*nielsen*, 2012), e apesar de ser atualmente limitada tecnologicamente, representa uma grande “montra” para qualquer tipo de produto audiovisual. Ao utilizarem esta plataforma os filmes poderão tirar vantagens em comparação com outros meios de difusão como a sala tradicional de cinema.

Existem muitas narrativas participativas com diversos propósitos no *Youtube*, desde a publicidade ao cinema. Apesar de a plataforma ser tecnologicamente limitada, é possível,

através de outras características necessárias a uma narrativa participativa, como a construção narrativa e a intriga, proporcionar mais ou menos interação ao utilizador.

A presente investigação pretende responder às questões: quais os fatores determinantes no grau de interatividade em filmes alojados no *Youtube*? E de que forma estes interagem entre si?

1.3 Hipótese de investigação

Todos os filmes, com interatividade, alojados na plataforma do *Youtube* usam a ferramenta *annotations*, que é limitada. Essa ferramenta permite aos utilizadores criarem filmes com interatividade, mas o grau de interação de um filme não é exclusivamente determinado por esta.

A hipótese desta investigação foca-se na importância da construção da narrativa, bem como na interação que o filme permite ao utilizador, ao longo da narrativa. Quantificar valores, para estas duas variáveis, permitem uma melhor perceção da maneira como estes filmes são construídos e funcionam. Preve-se que as variáveis interação e narrativa deverão estar relacionadas.

1.4 Objetivos

Os objetivos da análise proposta passam por averiguar a hipótese de investigação. Para tal é necessário avaliar a amostra de filmes quanto à:

- Narrativa dos filmes interativos
- Interação dos filmes interativos
- Influência dos variáveis interação e narrativa nos filmes e a relação que se estabelece entre si.

1.5 Metodologia da investigação

Com vista a responder aos objetivos propostos para esta investigação, foram executadas duas fases de trabalho complementares entre si.

A primeira fase consistiu na seleção de referências bibliográficas, com base numa pesquisa *online*, dirigida nos motores de busca *SCOPUS* e *Sistema de Documentação e Informação* da Faculdade de Engenharia da Universidade do Porto (FEUP). Foram selecionados todos os artigos publicados em português, inglês e espanhol, que se encontravam disponíveis, em acesso eletrónico, no repositório da FEUP, sem ter sido colocado limite temporal. Outros artigos, com assuntos relevantes para a elaboração desta monografia, foram pesquisados, manualmente, em revistas disponíveis na Biblioteca da FEUP.

A segunda fase constou de uma análise de filmes interativos, publicados na plataforma *Youtube*, regida pelos seguintes parâmetros:

a. Tipo de estudo

Com a finalidade de responder aos objetivos estabelecidos, foi efetuado um estudo qualitativo e quantitativo, com carácter exploratório.

b. Caracterização da amostra

Nesta investigação, foram analisados 30 filmes, da plataforma *Youtube*. Os filmes foram selecionados por ordem decrescente de visualizações, respeitando os critérios de inclusão/exclusão de seguida descritos.

c. Critérios de inclusão e exclusão

Critérios de inclusão: número de visualizações dos filmes superior a 1000; presença dos seguintes *tags*: “interactive movie”, “interactive adventure”, “filme interactivo”; “interactive film”.

Critérios de exclusão: número de visualizações dos filmes inferior a 1000; filmes de animação.

d. Ferramenta de suporte dos filmes

A ferramenta de suporte dos filmes interativos foi a plataforma *Youtube*. Esta plataforma foi fundada por Chad Hurley, Steve Chen e Jawed Karim e comprada pela *Google*. O *Youtube* é um meio de difusão de material audiovisual, regido por

três contextos: linguístico e audiovisual, situacional e sociocultural (Bañuelos, 2009).

e. Recolha e apresentação de dados

Para recolha de dados procedeu-se a análise individual de cada filme. Como cada filme recolhido é constituído por vários vídeos, optou-se por elaborar fluxogramas para cada filme. Foi um processo individual, no qual foi registado: a organização esquemática dos vídeos através de uma *frame* do vídeo e do menu de decisão; as bifurcações que representam as opções que o utilizador pode tomar; setas transitórias quando uma das opções permite voltar ou saltar para outro vídeo situado noutra ramificação; os finais possíveis.

Menu de decisão refere-se às hiperligações que aparecem no final de cada vídeo, no qual o utilizador é obrigado a clicar entre uma delas.

f. Avaliação dos filmes interativos

A avaliação do parâmetro “interação” dos filmes analisados foi executada com base na classificação do autor Frederico Ângelo (2012). Este autor atribuía uma avaliação de “pequena intensidade: a escolha não altera a narrativa”¹, “média intensidade: a escolha modifica parcialmente a narrativa”¹ e “alta intensidade: a escolha muda completamente a narrativa”¹ ao parâmetro da interação. Contudo, neste estudo, foi adicionada uma categorização numérica a esta classificação, em que valores de 0 a 3 são designados como baixa complexidade, 4 a 7 média complexidade e 8 a 10 alta complexidade. Estes níveis de complexidade foram adotados e adaptados ao parâmetro da narrativa.

g. Análise estatística dos dados

¹ (Ângelo 2012) Frederico Ângelo. “Maldita Escolha em suas narrativas digitais: a transmídia e seus desdobramentos”. VIII Seminário de Jogos eletrônicos, Educação e Comunicação. UNEB – Universidade do Estado da Bahia, 2012.

In <http://www.comunidadesvirtuais.pro.br/seminario-jogos/2012/trabalhos-aprovados/>

A informação recolhida da avaliação dos filmes foi analisada estatisticamente no Microsoft Office Excel® 2007.

1.6 Benefícios da investigação

Esta investigação pretende futuramente motivar outras investigações sobre filmes com interatividade, mas numa vertente mais prática. Os resultados desta investigação serão interessantes para futuras produções deste tipo de filmes, ou de um produto audiovisual com outro objetivo, como o publicitário.

1.7 Guião da Dissertação

Esta dissertação está estruturada em seis capítulos. O primeiro, “Introdução”, contém o enquadramento, questões, objetivos, hipótese, benefícios e metodologias da presente investigação.

No capítulo 2 é introduzida a revisão de literatura elaborada para esta investigação. Nesta, é apresentado um breve estado de arte dos conceitos e ideias ligados ao cinema interativo.

O “capítulo 3: Análise dos filmes do *Youtube*” apresenta a análise efetuada à amostra de filmes do *Youtube*. Neste capítulo, são apresentados todos os casos de estudo, bem como os fluxogramas, tabelas e uma análise qualitativa de cada filme.

No quarto capítulo, são apresentados os resultados obtidos da análise efetuada.

O quinto capítulo apresenta a discussão dos resultados obtidos e as elações que resultaram da sua leitura.

No capítulo 6 são apresentadas as conclusões do trabalho e enumerados os pontos mais importantes desta dissertação.

Por fim, os “Anexos” onde são apresentadas as fichas técnicas de todos os filmes da amostra, bem como o esboço inicial da estrutura do estudo e outros elementos importantes na elaboração desta investigação.

Capítulo 2

Revisão de Literatura

2.1 O Cinema interativo

O cinema, como forma de expressão artística, habituou-nos, ao longo das suas décadas de existência, a uma exibição linear e à passividade do observador. Com o aparecimento das novas tecnologias digitais, o cinema, como grande parte da produção artística em geral, passou por uma transformação e adaptação em toda a sua estrutura. Surgiram novas formas de difusão, exibição e expansão, os novos Media.

2.1.1 Definições do conceito

Com as inovações tecnológicas do final do século XX surgiu o conceito de cinema interativo, com o intuito de trazer a interatividade à arte cinematográfica. Encarado como uma ferramenta de criação artística, o computador permitiu que pudessem surgir novos géneros híbridos que enriquecessem o espetro do audiovisual. Alexandra Dulic e Kenneth Newby (2001) sugerem que a investigação do potencial de composição, permitido pelo cinema computacional, providencia a base para uma nova forma de experiência cinematográfica.

O desafio passou a ser a conciliação da narrativa com a interatividade. O cinema interativo começou por prometer, através da tecnologia e da estética, a libertação da narrativa linear

do cinema (Lunnfeld 2001). Depois de experiências iniciais pouco divulgadas produziram-se filmes, em que o público, através de botões de um controlo remoto colocado no braço da sua cadeira, podia escolher, em alguns momentos chave da narrativa, a opção que o personagem tomaria na ação. Os filmes com esta estrutura foram os primeiros a abordar a interatividade na narrativa.

Segundo Manovich (*cit. in* Martins, 2010, p.5), o cinema digital interativo remete a um produto híbrido, que une a linguagem e a estrutura narrativa do cinema tradicional às novas tecnologias, o que resulta num novo produto. O filme interativo é, em primeiro lugar, um filme digital, e quando agrega elementos que proporcionam interatividade, torna-se num filme digital interativo.

O “interativo” passou a ser uma característica inerente aos novos Media, “Once an object is represented in a computer, it automatically becomes interactive.”² (Manovich, 2001, p.71).

Segundo Viveiros, a estrutura tradicional da narrativa cinematográfica é linear, existindo pequenos pontos que correspondem à intriga. Para o autor, a interatividade cinematográfica consiste “na modificação desses pontos de intriga em nós, que transformam a linearidade numa estrutura arborescente.”³ (2005, p.1045) Viveiros (2005) concluiu que as decisões importantes da narrativa passam a ser feitas pelo próprio espetador e não pelo personagem. Este autor afirma também que os 3 pólos de desenvolvimento da interatividade no cinema são a narratividade, a interface e a conceção arquitetónica.

Segundo Vorderer (*cit. in* Zagalo, 2009, p.209), o *hypercard* é o precursor do multimédia dos anos 90. Uma interface bidimensional, onde tudo o que continha informação era clicável e que deu origem aos jogos de “point-and-click”. É a partir desta ideia conceptual, de uma nova possibilidade tecnológica, que surge a ideia de cinema interativo, de uma

² (Manovich 2001) Lev Manovich. The language of new media. Massachussets Institute of Technology Press, Cambridge, 2001.

³ (Viveiros 2005) Paulo Viveiros. Cinema e tecnologia: novas interacções. In Livro de Actas – 4º SOPCOM, 2005.

In http://www.academia.edu/778226/Cinema_e_tecnologia_novas_interaccoes

narrativa que não se limita à linearidade, em que se pode saltar de cena, clicar, apontar, direcionar. Contudo, esta ideia não foi bem aceite pelo público.

Segundo Le Grice (1995), o cinema interativo necessita de oferecer um leque de escolhas para a interação do utilizador com a obra. O autor completa, afirmando que “This cannot be confined to a few alternative linear routes, endings or character view-points in an otherwise linear narrative structure.”⁴

Miles (1999) afirmou que, “I do not wish to criticise the colonisation of the cinematic by hypertext, but rather to alter the rules of engagement. Instead of attempting to think what cinema might offer hypertext”.⁵ O autor propôs que o hipertexto sempre foi cinematográfico.

Weinbren (2005, p.1046-1047) utiliza a estrutura do sonho de Freud (condensação) para a construção das suas narrativas. Na estrutura narrativa é indiferente a ordem de como os sonhos surgem ou são revelados. O seu objetivo é encontrar uma forma de narração que conserve a sua identidade e signifique algo, independentemente da ordem dos acontecimentos. Para este autor, o poder que o cinema possui reside no facto de o espectador não poder controlá-lo, ou seja, não é possível informar os personagens do perigo que se avizinha.

2.1.2 O espectro do cinema interativo

O cinema interativo, devido ao conceito de interatividade inerente, torna-se muito amplo e pode abranger desde um filme interativo, exibido numa sala de cinema, até uma telenovela com votação por telefone.

Em *The Language of New Media*, Manovich (2001) afirma que o conceito *interactive* é muito amplo para ser verdadeiramente útil. Para o autor, o conceito de interatividade, em meios de comunicação baseados em computador, é uma tautologia. O *HCI (Human*

⁴ (Le Grice 1995) Malcolm Le Grice. Kismet, Protagonry, and the Zap Splat Syndrome. In MFJ, No. 28, Interactivities, 1995
In <http://mfj-online.org/journalPages/MFJ28/ZapSplat.html>

⁵ (Miles 1999) Adrian Miles. Cinematic paradigms for hypertext. In *Continuum: Journal of Media and Cultural Studies* 13, pp. 217-226, 1999
In http://hypertext.rmit.edu.au/essays/cinema_paradigms/cinematic_paradigms.txt

Computer Interface) moderno é, por definição, interativo e permite ao utilizador manipular a informação apresentada no ecrã, em tempo real. O autor completa, afirmando que uma vez que um objeto é representado no computador, torna-se automaticamente interativo.

Le Grice (*apud* Cameron, 1995) sugere que “are two distinct anti-narrative traditions from which we must draw in order to develop an interactive cinema - the language(s) developed by experimental and avant-garde cinema, and the language of the interactive computer game.”⁶ O autor distingue duas tradições anti-narrativas: por um lado, a linguagem desenvolvida por experiências do cinema de *avant-garde* e, por outro, a linguagem dos videojogos interativos.

O termo “Interactivized Movies” surgiu em 1997 por Chris Crawford, no seu livro “Chris Crawford on Interactive Storytelling”, referindo-se a um “product that is for all intents and purposes a movie, but has some interactivity tacked on.”⁷ (Crawford, 1997)

2.1.3 Primeiras experiências

Em 1967, antes da era computacional, foi exibido o filme *Kinoautomat*, na Expo de Montreal, dirigido por Raduz Cincera. Este foi considerado, por alguns, o filme que protagonizou a primeira experiência de cinema interativo. Através de 2 botões, colocados nas cadeiras, os espetadores eram convidados a intervir cinco vezes ao longo de toda a narrativa, para escolherem entre duas opções de decisão dos personagens. Quando esses momentos chegavam, os atores subiam ao palco, solicitando o voto dos espetadores. (Nabais, 2010; Ancântara, e Brunet, 2013)

Outro marco importante foi o projeto *Aspen MovieMap* em 1978. Desenvolvido por investigadores do MIT como, por exemplo, Michael Naymark, este projeto permitia ao espetador navegar por um bairro de Aspen, através de um sistema construído a partir do

⁶ (Cameron 1995) Andrew Cameron. The Future of An Illusion: Interactive Cinema. In MFJ, No. 28, Interactivities, 1995

In <http://www.mfj-online.org/journalPages/MFJ28/ACINTRO.HTML>

⁷ (Crawford 1997) Chris Crawford. *Chris Crawford on Interactive Storytelling*. New Riders Games-California, 1997

controle de *Laser Discs*, com segmentos de vídeo pré-gravados desses trajetos. (Nabais, 2010)

Uma das equipas de investigação mais importantes nesta área foi o *Interactive Cinema Group*, do *MIT Media Laboratory* em Cambridge, Massachusetts, fundado em 1987 e dirigido por Glorianna Davenport. Este projeto de investigação propunha-se a investigar estruturas formais, e métodos de construção e estudava o impacto social da alta distribuição de *motion video stories*.⁸ (Interactive Cinema Group, *online*)

Outro centro de investigação em cinema interativo importante, *The iCinema Centre for Interactive Cinema Research*, surgiu em 2002 na University of New South Wales, Austrália. Este centro de investigação tem uma abrangência significativamente mais alargada, no que diz respeito ao desenvolvimento tecnológico de sistemas imersivos, de captação a 360°, entre outros. Liderado pelo artista e teórico Jeffrey Shaw, este coletivo agrega investigadores nas áreas dos novos Media interativos, estética, estudos fílmicos, entre outras. (Nabais, 2010)

2.1.4 Os entraves à interatividade no cinema

Não obstante à existência de obras de qualidade e das suas promissoras intenções, tem-se vindo a perder interesse neste campo de investigação, reconhecendo-se um desgaste pelo tema e pelos seus formatos. (Nabais, 2010)

Segundo Peter Cho (2004), “for some people familiar with the media arts, “interactive cinema” is an idea that has already come and gone, a field already explored, with limited success.”⁹ Uma ideia comum a Lunenfeld (2001).

Birk Weiberg (2002) afirmou que com o evoluir da resolução e dimensão das projeções do *cinemascope* ao I-MAX, já é requerido um enorme esforço visual e perceptivo ao

⁸ Interactive Cinema Group, *online*
In <http://ic.media.mit.edu/>

⁹ (Cho 2004) Peter Cho. Interactivity in Cinema-Based Media Art: a Phenomenology-Influenced Discussion. 2004
In <http://users.design.ucla.edu/~petercho/interactivecinema.doc>

espetador, o que leva a alguma resistência a mais uma dimensão participativa, como a interatividade.

Segundo Renó (2011, p. 72), apesar de inúmeros estudos, o cinema interativo ainda não teve uma proposta viável a nível económico e estrutural, que esteja de acordo com as expectativas do “espectador/utilizador”.

Apesar de uma grande intensidade de investigação, o cinema com interatividade ainda não atingiu completamente o seu objetivo. Lunenfeld (2001) refere-se ao cinema interativo como, “a much-hyped hybrid that never did quite make it. Interestingly, however, the failure of this form has never dampened the enthusiasm of its proponents, and its very lack of success has occasionally inspired even greater fervor to “get it right.”¹⁰ (2001, p.378). Para o autor, o cinema interativo ainda está longe de ser uma realidade. O autor acrescenta que, “interactive cinema has ascended into the realm of the mythic”¹¹. Mas Lunenfeld também demonstra otimismo quando propõe, “If we recast the interactive cinema around the concept of hypercontext, then, rather than the mythic grail of nonlinear narrative, a phenomenon such as *The Blair Witch Project* (Daniel Myrick and Eduardo Sánchez, 1999) functions as an unusually successful instantiation of interactive cinema.”¹¹ (2001, p.379).

Segundo Shaw (*cit. in* Renó, 2011), o grande desafio do cinema digitalmente expandido é a conceção e a criação de novas técnicas de narração, que permitam que as características interativas sejam integradas com sucesso. O autor acrescenta que uma estratégia, para além da trivialidade de opções que ramificam o enredo, é desenvolver estruturas que utilizem módulos, que permitam um número significativo de possibilidades alternantes.

Na opinião de Zagalo (2009, p. 209), a ideia de cinema interativo dos anos 90 falhou devido à imagem real. A imagem real apresenta um interface bidirecional, o que limita o acesso ao seu interior, limitando os nós de interação a um nível superficial.

¹⁰ (Lunenfeld 2001) Peter Lunenfeld. *The Myths of Interactive Cinema*. In *Narrative Across Media: The Language of Storytelling*, 2001.

Coutinho (2011, p.102) afirma que ao analisarmos o cinema 3D, “percebemos que seus grandes empecilhos eram basicamente os mesmos do cinema interativo: tecnologia, viabilidade económica e criação de conteúdo.”¹¹ O autor (Coutinho, 2011) afirma que quando os problemas tecnológicos foram superados, o cinema 3D tornou-se numa das últimas grandes apostas dos estúdios de cinema. Este factor permite prever que o cinema interativo possa no futuro ser uma aposta dos estúdios de cinema.

Um fator que veio evidenciar alguma saturação deste formato é o desaparecimento de um grupo pioneiro de investigação, em 2004, liderado por Glorianna Davenport.¹²

2.2 Interatividade

Aliar interatividade com a montagem foi um dos maiores desafios das investigações em artes digitais interativas (Nabais, 2010). Segundo Birk Weiberg (2002), a estrutura de um filme tradicional assemelha-se a uma linha plana com um certo número de pontos, a que este chama de plot points (pontos de enredo). Este autor afirma que “plot points are important events that change the narrative situation. The popular notion of what an interactive movie should be is about making these points nodes, so that the straight line turns into a tree with forking paths.”¹³ (Weiberg, 2002). Esta perspetiva expõe uma conceção muito representativa da forma como era pensado o cruzamento entre narrativa e a interatividade dos primeiros filmes considerados interativos.

Para Manovich, a arte clássica é interativa em muitas formas, usando como exemplos a elipse na narrativa literária e o cinema. “New narrative techniques such as film montage forced audiences to bridge quickly the mental gaps between unrelated images.”¹⁴ (Manovich, 2001, p.56). Para este autor, quando se usa o conceito de Media interativo

¹¹ (Coutinho 2011) Eleonora Coutinho. “O live cinema e o cinema interativo: uma análise a partir do filme Ressaca”. In Visualidades, Goiânia v.9 n.1 pp. 93-11, 2011
In <http://www.revistas.ufg.br/index.php/VISUAL/article/view/18371/10934>

¹² Informação obtida *online* (In <http://ic.media.mit.edu/people/gid/>)

¹³ (Weinberg 2002) Birk Weiberg. Beyond Interactive Cinema. 2002
In <http://keyframe.org/txt/interact/>

¹⁴ (Manovich 2001) Lev Manovich. The language of new media. Massachussets Institute of Technology Press, Cambridge, 2001.

exclusivamente para se referir a um Media computacional, corre-se o risco do conceito de interação ser interpretado como interação física, entre o utilizador e um objeto, em detrimento da interação psicológica.

São variadas as opiniões dos autores, no que diz respeito à interatividade. A problemática da interatividade ganhou muitas perspectivas, como a de Raymond Williams, que nos anos 70 defendia que um sistema interativo deveria dar “total autonomia ao espectador e viabilizar a resposta criativa e não prevista”¹⁵ (*cit. in* Primo, 2003). Para Williams (*cit. in* Primo, 2003), sistemas interativos que limitam a ação e as escolhas do espectador não podem ser considerados interativos, classificando-os assim, como reativos, havendo um estímulo e uma resposta esperada.

A temática da interatividade é discutida ainda por autores como Fragoso (2001) e Primo (2003), que apresentam perspectivas bastante diferenciadas. Nas várias perspectivas da interatividade propostas (Fragoso, 2001; Primo 2003), consideram-se duas grandes abordagens distintas. Por um lado, as abordagens que definem interatividade num processo de escolhas informacionais, a partir de uma lógica computacional. Por outro lado, uma conceção de interatividade, orientada pela capacidade de resposta da relação homem-máquina. Trata-se, portanto, de uma conceção de interatividade de uma perspectiva comunicacional, pela sua preocupação pela natureza da interação, que se estabelece entre os elementos e o que circula entre eles.

Para Fragoso (2001), a interatividade deve ser compreendida sob uma ótica computacional, uma vez que o termo teve origem no campo da informática e não no da comunicação. Na perspectiva da autora, a interatividade é um processo de escolhas informacionais, dentro de uma lógica computacional, numa natureza de relação homem-máquina. Primo (2003), por outro prisma, aborda a interatividade de uma perspectiva comunicacional, pelo foco que dá à relação que se estabelece entre emissor e recetor e do que circula entre os mesmos. Este autor acaba por descrever essas duas perspectivas como interações mediadas por computador, podendo ser elas mútuas ou reativas, o que

¹⁵ (Primo 2003) Alex Primo. Interação mediada por computador: a comunicação e a educação a distância segundo uma perspectiva sistémico-relacional. Tese de Doutorado Universidade Federal Do Rio Grande Do Sul, 2003.

corresponde, em linhas gerais, às abordagens comunicacionais ou computacionais, respetivamente.

Primo (2003), assim como outros autores da área da comunicação, como o já referenciado Raymond Williams, sintetiza o ideal de interatividade como um diálogo, uma construção mútua entre produtor-recetor, que não permite limites de opções de escolha.

2.2.1 Modos de interatividade

Zimmerman (2001), no seu artigo, “Against Hypertext” propõe quatro modos de interatividade:

(1) *Interpretative Interactivity* refere-se ao envolvimento cognitivo de um espetador com o próprio objeto. A interação é feita com o conteúdo da obra, como a interpretação da leitura de um livro.

(2) *Utilitarian interactivity* é a participação funcional com um objeto. Embora a manipulação de um ponteiro do rato no ecrã de um computador esteja noutra nível de interação, a parte física correspondente ao movimento físico e a depressão sobre os botões recaem nesta categoria.

(3) *Designed Choices Interactivity* é a participação explícita com um produto dos Media. Este modo de interatividade é tipicamente usado quando se refere aos novos Media. A ação de clicar com o rato em *links* não lineares de uma *hypertext novel* constitui uma experiência interativa programada. Este modo envolve um sistema de comunicação de duas vias, ou seja, entre o objeto e o utilizador. Assim como o utilizador tem o poder de exercer as suas escolhas no objeto, o Media também influencia a comunicação. O utilizador recebe feedback dos seus *inputs* no objeto Media, que não só apenas reage, como também manipula o utilizador a nível funcional (limitações programáticas, orientação restrita) e a um nível emocional (a nível psicológico). Esta definição será adotada nesta investigação, para a utilização do conceito de interação na análise e nos resultados do estudo aos filmes do *Youtube*.

(4) *Macro-interactivity* refere-se à participação cultural com um objeto Media. Um exemplo deste tipo de interatividade são as *fan culture*. No jogo *The Sims*, o utilizador

pode aceder a um *site*, que lhe permite colocar as suas criações (de objetos para o jogo) e partilhá-las com os outros utilizadores. *Macro-interactivity* é onde “readers appropriate, deconstruct, and reconstruct... media, participating in and propagating massive narrative worlds.”¹⁶ (Zimmerman, 2001)

2.3 Narrativa

Segundo Ryan (2001), “Narrative representation must be thematically unified and logically coherent. Their elements cannot be freely permuted, because they are held together in a sequence by relations of cause and effect, and because temporal order is meaningful.”¹⁷ Ryan define narrativa como um signo, com um significante (discurso) e um significado (história, imagem mental, representação semântica). Segundo a autora, o significante pode ter muitas manifestações semióticas diferentes. Pode consistir, por exemplo, do ato verbal de contar a história (narração) ou de gestos e diálogos, realizados pelos personagens (mimética, ou narração dramática).

Para Bordwell e Thompson (2008), a narrativa pode ser dividida em enredo e história, com o intuito de distinguir os elementos que são explícitos ao espetador (enredo) e o conjunto de todos os eventos que o leitor cria na própria mente, a partir dos elementos de enredo (história).

2.3.1 História

Segundo Bordwell e Thompson (2008), a história é o conjunto de elementos de acontecimentos no tempo, ou seja, uma cronologia de eventos. Para os autores, a história é composta pelos eventos que são apresentados de forma explícita e pelos eventos que o leitor deduz e que não lhe são apresentados.

¹⁶ (Zimmerman 2001) Eric Zimmerman. “Against Hypertext”. In American Arts & Letters Response to: The Supremely Fictional Importance of Hypertext, 2001
In http://www.ericzimmerman.com/texts/Against_Hypertext.html

¹⁷ (Ryan 2001) Marie-Laure Ryan. “Beyond Myth and Metaphor -The Case of Narrative in Digital Media”. In The International Journal of Computer Game Research volume 1, 2001
In <http://ic.media.mit.edu/courses/mas878/pubs/ryan-gs01-beyond-myth-and-metaphor.pdf>

2.3.2 Enredo

Para Bordwell e Thompson (2008), o enredo descreve tudo o que é visível e audível. Segundo estes autores, enredo e história coincidem no momento em que o enredo partilha os eventos com a história, mas a história expande-se ao adicionar eventos inferidos, que nunca são de facto apresentados ao leitor. Os créditos finais de um filme, o título e o índice de um livro, ou seja, os elementos não diegéticos, são considerados parte do enredo, mas mesmo assim afetam a experiência da narrativa.

2.4 Narrativa Interativa

2.4.1 A expansão da definição de narrativa

Definir narrativa interativa pode ultrapassar as perceções padrão do conceito de narrativa. Segundo Murray (*cit. in* Jones, 2003, p.29), “to structure a coherent story not as a single sequence of events but as a multiforme plot open to the collaborative participation of the interactor”¹⁸. Na opinião da autora, os criadores de narrativas interativas poderiam procurar formas de estruturar uma história de forma coerente, não como uma única sequência de eventos, mas como um enredo multiforme, aberto à participação colaborativa do utilizador, que esta define como “*interactor*”.

2.4.2 Tipos de interatividade

2.4.2.1 *Interactive Flow*

Crawford (*apud* Jones, 2003, p.30-31) discute narrativa e interatividade, com recurso ao conceito de “*flow*” para referir o número de escolhas que são disponibilizadas ao utilizador. O número de possibilidades narrativas determina se o *flow* é muito ramificado ou principalmente linear. Ao adotar esta visão, um trabalho mais ramificado e com mais momentos de decisão torna-se mais interativo.

¹⁸ (Jones 2003) Adrian Jones. Object-oriented Interactive Cinema. Tese de Mestrado em Computer Arts and Design Sciences. Simon Fraser University, 2003.
In <http://summit.sfu.ca/system/files/iritems1/8483/b30626924.pdf>

Esta visão foi adotada na análise dos filmes do *Youtube*. O número de possibilidades narrativas foi interpretado através dos finais possíveis de cada filme, o que permitiu quantificar valores para a variável de narrativa. Para a quantificação da variável interação, foi analisado o número de vezes em que o utilizador pode intervir com a sua decisão no filme.

2.4.2.2 *Open/Closed Interactivity*

Lev Manovich (2001) refere-se à interatividade, que utiliza elementos fixos, dispostos numa estrutura ramificada, como *closed interactivity*. A um sistema que utilize elementos e estruturas criadas dinamicamente, através da interação do utilizador, em tempo-real, o autor atribui a definição de *open interactivity*.

Wimberley e Samsel (*apud* Jones, 2003, p.33) definem também as estruturas em *open/Closed* da seguinte forma:

- *Open Architecture*

“An application design structure which permits the end-user to navigate freely from one path, event, scene or location to another, no matter where those choices may appear in the hierarchy of the program... Physical transportation through time or space is limitless.”¹⁹

- *Closed Architecture*

“An application design structure which insists that the end-user choose a path, event, scene or location by retracing the current path until they reach a point in the program which offers the user a new event, scene or location to choose from... [The] user must navigate within a branching or Cul-De-Sac path structure. [The] critical path must be achieved to move through the story's hierarchy.”²⁰

¹⁹ (Jones 2003) Adrian Jones. Object-oriented Interactive Cinema. Tese de Mestrado em Computer Arts and Design Sciences. Simon Fraser University, 2003.

In <http://summit.sfu.ca/system/files/iritems1/8483/b30626924.pdf>

²⁰ (Jones 2003) Adrian Jones. Object-oriented Interactive Cinema. Tese de Mestrado em Computer Arts and Design Sciences. Simon Fraser University, 2003.

In <http://summit.sfu.ca/system/files/iritems1/8483/b30626924.pdf>

2.4.2.3 *Branching Trees*

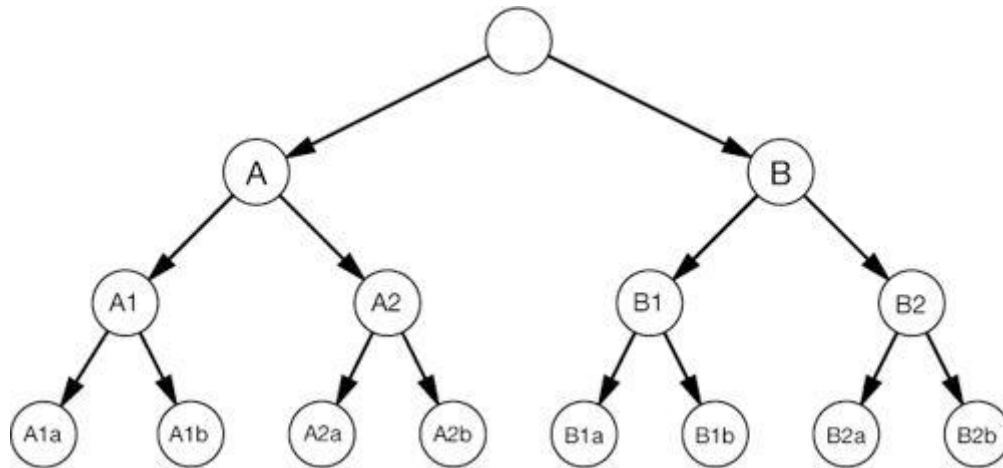


Figura 1: “Figure 7.1: A simple branching tree structure” retirada do livro “Chris Crawford on Interactive Storytelling”. (Crawford 1997)

Crawford (1997) afirma que os *Interactivized Movies* utilizam uma estratégia de *Branching Trees*, que consiste numa estrutura em árvore, que se vai ramificando. Em cada decisão, é possível optar entre duas escolhas. Cada escolha leva a uma nova escolha binária. Um primeiro nível de escolha tem exatamente dois estados, seguido de um segundo nível com quatro estados, um terceiro com oito, e assim sucessivamente. Segundo o autor, este tipo de estrutura não é viável, pois representa um esforço enorme para o criador de um produto que a utilize.

2.4.2.4 *Foldback Schemes*

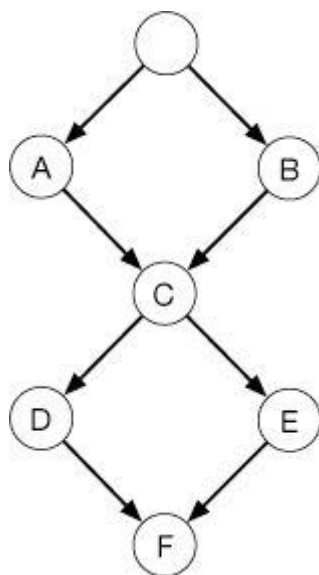


Figura 2: "Figure 7.2: A simple foldback structure" retirada do livro "Chris Crawford on Interactive Storytelling". (Crawford 1997)

Segundo Crawford (1997), determinados criadores tentaram resolver o problema da estrutura em *branching tree* ao reencaminhar as consequências das decisões. O autor afirma que: “Consider closely the decision a player faces at the mouth of the cave: He can follow the sound of trickling water or the smell of smoke. That decision has no significance, however, because both choices ultimately lead to the same result.”²¹ Em suma, esta estrutura atinge o seu objetivo, ao reencaminhar o jogador para o mesmo “caminho”, independentemente da escolha tomada anteriormente. Crawford considera este tipo de esquema “*fraudulent interactivity*”²¹, pois os jogadores, após jogarem algumas vezes, sentem-se de certa forma enganados.

2.4.2.5 *Internal/external e exploratory/ontological interactivity*

Marie-Laure Ryan, no seu artigo “Beyond Myth and Metaphor - The Case of Narrative in Digital”, explora a interatividade, exclusivamente, do ponto de vista do utilizador. A autora organiza os conceitos em dois pares de opostos: *internal/external interactivity*, e *exploratory/ontological interactivity*. (Ryan, 2001)

²¹ (Crawford 1997) Chris Crawford. *Chris Crawford on Interactive Storytelling*. New Riders Games-California, 1997

Segundo Ryan (2001), na *internal interactivity* (interatividade interna) o utilizador considera-se como um membro do próprio mundo ficcional. Isto é conseguido através de um avatar, ao interagir com o mundo ficcional, com uma perspetiva de primeira pessoa. Esta é uma forma de interatividade de perspetiva pessoal.

No modo *external*, o utilizador situa-se fora do mundo virtual, ao jogar como uma personagem do mundo ficcional. Esta é uma forma interativa de perspetiva impessoal, que não requer uma personagem em concreto no mundo virtual. (Ryan, 2001)

No modo *exploratory*, o utilizador é livre de explorar todo o mundo virtual, mas a sua atividade não afeta, de forma alguma, o enredo global. O utilizador, apenas, desvenda a história à medida que se vai deslocando sobre o mundo virtual. Por contraste, no modo *ontological*, as decisões tomadas pelo utilizador afetam a história do mundo virtual. (Ryan, 2001)

O cruzamento de classificações destas duas dicotomias resulta em quatro combinações:

- *External/exploratory interactivity*

Nesta categoria, o utilizador pode escolher os caminhos dentro do espaço virtual, mas o próprio espaço é inalterável. Este tipo de interatividade é exploratório pois o caminho, que o participante desenvolve durante a navegação, mesmo não alterando os eventos, afeta a forma como a narrativa padrão é compreendida. *Ceremony of Innocence*²² é um exemplo desta categoria, onde o utilizador é periférico à narrativa e a história é revelada por etapas, onde o utilizador é desafiado a resolver puzzles com o ponteiro do rato. (Ryan, 2001)

- *Internal/exploratory interactivity*

Nesta categoria, “the user takes a virtual body with him into the fictional world, but his role in this world is limited to actions that have no bearing on the narrative events”²³ (Ryan, 2001). Mesmo sem alterar a história, o

²² *Ceremony of Innocence* é um CD ROM based game, lançado em 1997
Vídeo do *gameplay* <https://www.youtube.com/watch?v=xGBkb7rZwrl>

²³ (Ryan 2001) Marie-Laure Ryan. “Beyond Myth and Metaphor -The Case of Narrative in Digital Media”. In *The International Journal of Computer Game Research* volume 1, 2001
In <http://ic.media.mit.edu/courses/mas878/pubs/ryan-gs01-beyond-myth-and-metaphor.pdf>

utilizador consegue estar imerso na narrativa, através de um corpo virtual, um avatar. Este está presente na história, apenas com um papel de observador.

- *External/ontological interactivity*

Nesta categoria, o utilizador está fora do mundo virtual, mas possui algum controlo sobre o enredo e o destino das personagens. A história é diretamente gerada a partir das decisões do utilizador. Ryan (2001) acrescenta que, pelo fato de o utilizador ser externo à narrativa, as ramificações no enredo têm menos interesse do que o padrão global das suas ligações.

- *Internal/ontological interactivity*

Nesta categoria, o utilizador é interno na narrativa e tem a possibilidade de controlar o seu destino, através de decisões que seguem leis do tempo e do espaço do mundo virtual. Os livros do estilo *choose-your-own-adventure* são um exemplo desta categoria. Neste tipo de livros, o leitor tem uma experiência de primeira pessoa dentro da narrativa e, através das escolhas que toma durante a história, o caminho seguido vai ser um do total de caminhos narrativos possíveis. (Ryan, 2001)

2.5 O cinema e os novos Media

2.5.1 A evolução da Internet

A sala de cinema tradicional tem vindo, cada vez mais, a perder a adesão dos célebres anos 50 e 60. Desde a criação das cassetes VHS e do DVD, a possibilidade de ver filmes sem sair de casa levou a que as salas de cinema começassem a ter menos adesão. “Hoje se assiste a mais filmes do que em qualquer época anterior. Mas se assiste em casa.”²⁴ (Canclini *cit. in* Cirino, 2011)

²⁴ (Cirino, 2011) Nathan Nascimento Cirino. A construção do novo consumidor de cinema na era da Convergência. 2011

A expansão e evolução da Internet e do número de utilizadores, nos últimos anos, têm contribuído cada vez mais para o fácil acesso a filmes, mas também têm moldado os consumidores. Estes estão cada vez mais exigentes e esperam cada vez mais dos conteúdos que consomem. Este facto faz com que não seja suficiente a reformulação da forma como os conteúdos são oferecidos, sendo também, necessário ter em conta as características dos utilizadores. Sobre este novo consumidor, Jerkins afirma: “Se os antigos consumidores eram previsíveis e ficavam onde mandavam que ficassem, os novos consumidores são migratórios, demonstrando uma declinante lealdade a redes ou a meios de comunicação”²⁵ (2009, p.45).

2.5.2 Os novos Media

Os novos Media levam o cinema a uma constante metamorfose, para se adequar a novas realidades. Para novos Media utiliza-se a definição de Manovich (2001, p.27-48), que os caracteriza com cinco princípios básicos: (1) *Numerical Representation*, ao utilizarem código binário, sendo criado de raiz no computador ou convertido através de fontes analógicas; (2) *Modularity*, porque toda a informação é contida em blocos organizados e delimitados; (3) *Automation*, uma característica que traduz a capacidade de autorregulação ou autocriação; (4) *Variability*, característica que advém do facto de um objeto dos novos Media não ser fixo, podendo permutar e existir em versões infinitas; (5) *Transcoding*, que consiste na tradução de um Media clássico para um novo Media correspondente, sendo que o primeiro está revestido de uma camada de significação cultural e o segundo numa camada computacional, onde novas terminologias e novos recursos computacionais são agregados ao valor cultural de origem.

2.5.3 O espectador-utilizador

Podemos, então, concluir que os utilizadores de Internet são ativos e esperam cada vez mais produtos interativos, com os quais possam participar e interagir. Por outro lado, a migração do consumidor de conteúdos audiovisuais da sociedade atual, para plataformas,

In <http://www.icone-ppgcom.com.br/index.php/icone/article/viewFile/146/117>

²⁵ (Jerkins 2009) Henry Jerkins. Cultura da Convergência. Tradução: Susana Alexandria, Editora Aleph, 2009

In <http://epocanegocios.globo.com/Revista/Epocanegocios/download/0,,4242-1,00.pdf>

como o computador, *tablets*, e outros dispositivos, faz com que a sala de cinema esteja cada vez mais longe. Estes fatores levam estes consumidores a serem cada vez mais individualistas.

O conceito de *interactor*, com que Murray (1997) classifica os utilizadores de narrativas interativas, vem complementar a perspectiva deste novo consumidor. Este conceito retrata a nova postura dos consumidores, perante o consumo de narrativas digitais. O conceito remete a novos “atores”, que, dentro de uma história, desempenham o papel de observador, mas também têm interferência sobre a narrativa. Os *interactors* fazem uso da ilusão da narrativa do *meta-realismo* (Manovich, 2001, p. 209) – conceito de Manovich, que se baseia na alternância entre a ilusão e a sua desconstrução – ao imergirem e saírem dela quando entenderem, com a consciência de que as ações estão sempre à espera do clicar do rato.

Esta ideia, de que o consumidor pode e deve responder e interagir com tudo o que o rodeia, deve-se às tecnologias digitais, que possuem no seu ADN a interatividade. Na opinião de Cirino (Cirino, 2011, p.9), a congregação do novo consumidor com o nascimento das novas narrativas da *Convergence Culture* permite analisar a construção de um emergente perfil de cinéfilos, “ou se podermos assim chamar, de *cine-interatores*.”²⁶

O consumismo da cultura contemporânea é um ciclo vicioso, onde o consumidor consome múltiplos produtos, devido à sua insaciável insatisfação. Brauman (*cit. in* Cirino 2011) menciona que “A vida do consumidor, a vida de consumo, não se refere à aquisição e posse. Tão pouco tem que ver com livrar-se do que foi adquirido anteontem e exibido com orgulho no dia seguinte. Refere-se, em vez disso, principalmente e acima de tudo, a estar em movimento.”²⁷

²⁶ (Cirino, 2011) Nathan Nascimento Cirino. A construção do novo consumidor de cinema na era da Convergência. 2011

In <http://www.icone-ppgcom.com.br/index.php/icone/article/viewFile/146/117>

²⁷ (Cirino, 2011) Nathan Nascimento Cirino. A construção do novo consumidor de cinema na era da Convergência. 2011

In <http://www.icone-ppgcom.com.br/index.php/icone/article/viewFile/146/117>

Segundo Denis Renó (2010, p.7), “A interatividade é uma característica nata do usuário digital, que espera participar de todo o processo, expressando desejos e decisões.”²⁸ Para este autor, o utilizador está habituado a realizar múltiplas tarefas ao mesmo tempo, com recurso a um computador ou até mais dispositivos móveis, tornando-se num utilizador multimédia.

Segundo Cirino (2011, p10), podemos constatar que o utilizador de filmes interativos reflete-se num consumidor, que usufrui da narrativa linear cinematográfica com base na insatisfação. O autor conclui, ainda, que se o que move o consumo é a sensação de que o que foi consumido não foi suficiente, então não há nada mais representativo do que a narrativa multilinear, que pretende ser encaminhada por um espectador participativo.

2.5.4 Filmes com interatividade na Internet

A evolução da Internet, nos últimos anos, principalmente no que diz respeito ao aumento da velocidade dos serviços ao utilizador comum, permitiu que o vídeo *online* se tornasse num dos elementos da matriz multimédia mais utilizado atualmente. A Internet tornou-se num dos mais importantes meios de transmissão de vídeo atuais, a par da televisão. O cinema sofreu uma migração para estes meios, apesar de nunca ter abandonando a sala de cinema convencional. Devido às capacidades interativas que o computador oferece e às capacidades de partilha que a Internet proporciona, surgiram filmes com interatividade na Internet.

Segundo Manovich (2001, p.244-245), o computador modificou os Media de uma forma tão intensa, que não só afetou a sua técnica de criação e produção, como também, fez com que surgissem novas formas de conteúdo, como filmes para a web e filmes interativos.

The OutBreak é o exemplo de um filme interativo *online*, lançado em 2008 por uma empresa de design interativo SilkTricky, em que o objetivo passa por ajudar o protagonista a salvar-se de um ataque de zombies. No fim de cada cena, o utilizador tem

²⁸ (Renó 2010) Denis Porto Renó. A importância do cinema interativo na pós-modernidade. Estudos Cinematográficos: revisiones teóricas y análisis. In Revista Razón Y Palabra Número 71, 2010.

que optar entre duas opções apresentadas. Essas opções traduzem-se em decisões que o personagem principal toma.

Outro exemplo de um filme interativo é *A Gruta* (2008), do realizador Filipe Gontijo, considerado o primeiro filme interativo a passar numa sala de cinema brasileira. Este é, na opinião de Lisboa (2013), um bom exemplo de uma experiência interativa coletiva. O filme foi lançado no Festival de Cinema de Brasília em 2008, seguindo outros festivais de cinema brasileiros. Na exibição do filme, os espetadores, através de um comando, podiam escolher dentro de um pequeno leque de opções que lhes iam sendo apresentadas durante a narrativa. O filme conta a história de um casal, Luiza e Tomás, que viajam para uma fazenda da família dela. Num determinado momento da narrativa, o público escolhe entre a integração ou não de um terceiro elemento, o caseiro Tião, que inicia uma perseguição ao casal, com intenção de matá-los. A estrutura narrativa aproxima-se à dos filmes de terror americanos. (Lisboa, 2013)

Este filme, apesar de ter uma estrutura e uma metodologia muito semelhante aos filmes interativos pioneiros da década de 90, distingue-se pela metaforização das escolhas, com o propósito de o espetador não ter totalmente consciência das mesmas. O filme foi, posteriormente, lançado na Internet, através do *Youtube*, segundo Gontijo (2009), com o intuito de chegar a mais espectadores. Esta publicação foi possibilitada pelo lançamento da nova ferramenta do Youtube, *annotations*, que permite colocar caixas de anotações, com hiperligações nos vídeos apresentados, que permite fazer a ligação para outros vídeos.

2.5.5 Filmes com interatividade no Youtube

O *Youtube: Broadcast Yourself*, foi fundado em 2005 por Chad Hurley, Steve Chen e Jawed Karim e comprado em 2006 pela Google. Possui vários acordos comerciais com empresas como a CBS, BBC, Sony Music, Universal Music, The Sundance Channel. O *Youtube* define-se como uma plataforma que permite a visualização e partilha de conteúdo audiovisual. (Bañuelos, 2009, p.4)

A plataforma disponibiliza vários recursos tecnológicos, típicos de um espaço virtual interativo. A interação pode ser feita em tempo real, através da visualização, *upload* e

partilha de vídeo em *blogs*, sítios *online* e redes sociais, ou indeferida através de comentários. (Bañuelos, 2009, p.5)

Em 2008, foi implementada a ferramenta *annotations*, descrita segundo o Youtube como “clickable text overlays on YouTube videos. Annotations are used to boost engagement, give more information, and aid in navigation. Be inventive! Producers are consistently finding new, creative uses for annotations.”²⁹

Segundo Murphy (2009), “The additions won't be interactive in the style of a traditional Flash game or application, which let you do whatever you'd like within a single content window, but they will give you the power to do more with YouTube than you ever thought possible.”³⁰ Esta ferramenta veio possibilitar aos utilizadores a criação de vídeos com interatividade, no Youtube.

Um dos filmes pioneiros a utilizar *annotations* foi *Time Machine: An Interactive Adventure*, realizado por *Chad, Matt & Rob* um grupo de cineastas sediado em Los Angeles, EUA. O filme foi publicado em novembro de 2008 e foi visualizado mais de 2 milhões de vezes (Murphy, 2009).

Os filmes, que utilizam ferramenta *annotations* para proporcionarem participação ao utilizador possuem, normalmente, dois tipos de finais. Existe o final em que o utilizador é informado que a história chegou ao fim antecipado e que tem de recomeçar. Esse final pode ser interpretado como um final derrotista. Por outro lado, existe o tipo de final, no qual o utilizador é informado que conseguiu chegar ao final da história. Este tipo pode ser interpretado como um final vencedor. Nesta investigação vão ser adoptadas estas duas terminologias para classificar o tipo de finais.

Nos filmes da amostra, o tipo de interatividade pode ser classificada segundo o conceito de Zimmerman (2001), *Designed Choices Interactivity*. Segundo Zimmerman (2001), este tipo de interatividade é, caracteristicamente, uma experiência programada, em que o

²⁹ “Annotations” por *Youtube*

In <https://www.youtube.com/yt/playbook/annotations.html>

³⁰ (Murphy 2009) David Murphy. Create Your Own Interactive Videos. 2009 PCWorld, [pcworld.com](http://www.pcworld.com)
In <http://www.networkworld.com/article/2267793/applications/create-your-own-interactive-videos.html>

utilizador, através de *links* não lineares, pode comunicar com o objeto, que neste caso é o filme.

Capítulo 3

Análise dos filmes do Youtube

Este capítulo apresenta a análise individual da amostra de 30 filmes. O método usado foi o observacional. Elaboraram-se fluxogramas, constituídos pelos *frames* de cada vídeo e respetivo menu de decisão, bifurcações, setas transitórias, e finais possíveis. Para uma melhor leitura, os dados de interesse para esta investigação foram também registados em tabela.

3.1 Análise individual dos filmes

Seguem-se os fluxogramas, tabelas e pequena análise qualitativa de cada filme da amostra deste estudo, composta por intriga, interação e narrativa.

a) *Uber Life: An Interactive Movie* (2010), Lazar Bodroza

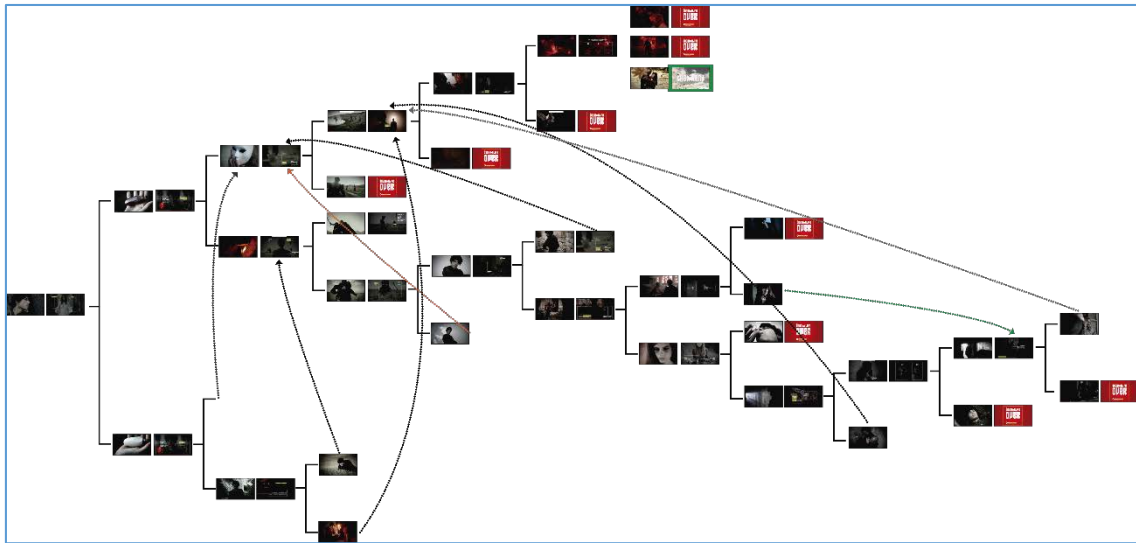


Figura 3: Fluxograma do filme *Uber Life: An Interactive Movie* (2010)

Personagens	Principal
Decisões tomadas	17
Finais vencedores	1
Finais derrotistas	9
Total de finais possíveis	10

Tabela 1: *U-life Interactive Movie* (2010)

Intriga:

O povo vive uma era de sangue após a doença se ter apoderado da sua messias. O escolhido surge para salvar o povo da desgraça e, através de algumas escolhas no seu caminho, vai tentar acabar com a era sangrenta que o seu povo vive.

Interação:

Esta curta-metragem permite alguma interação, nomeadamente nas escolhas do caminho do personagem principal e das consequências dessas escolhas. As escolhas feitas alteram de facto o desenrolar da história, existindo por vezes dois ou três caminhos distintos que acabam por se convergir numa ramificação.

Narrativa:

Quanto à estrutura narrativa, o filme conta com 9 finais trágicos, e apenas um final positivo. Utiliza uma estrutura ramificada em que existem módulos, que ligam algumas

dessas ramificações. Sempre que o caminho da narrativa acaba num final trágico, é possível voltar ao início do filme e começar de novo.

b) *A Daiting Game* (2010),

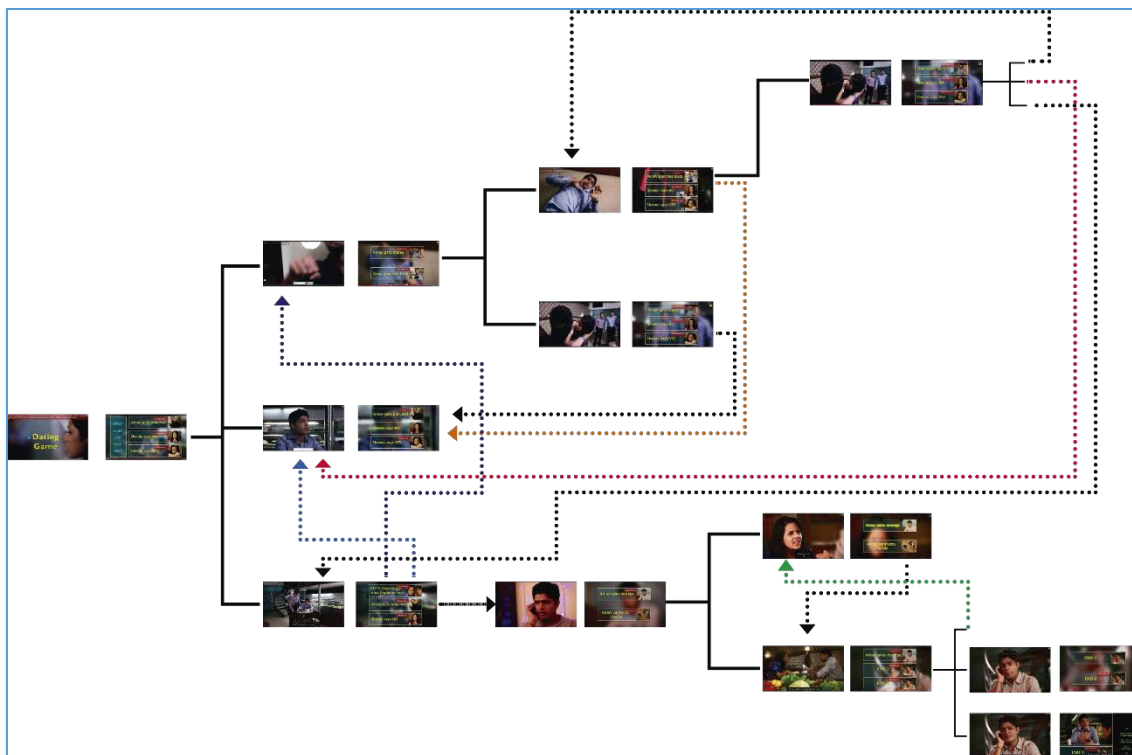


Figura 4: Fluxograma do filme *A Daiting Game*

Personagens	Arnav (principal)
Decisões tomadas	4
Finais vencedores	1
Finais derrotistas	1
Total de finais possíveis	2

Tabela 2: *A Daiting Game* (2010)

Intriga:

No café com os amigos, Arnav deslumbra-se ao olhar para Sheena. Os amigos de Arnav incentivam-no a juntar-se a Sheena, na sua mesa. Arnav inicia uma conversa que se torna, a um certo ponto, aborrecida para Sheena. No momento em que Arnav está a espera de uma resposta a um encontro com a jovem, aparece um colega dela que interrompe a conversa. Através de um conjunto de desenrolares distintos, num deles Arnav consegue o número de telemóvel de Sheena, tendo o utilizador opção de ver dois finais distintos.

Interação:

Esta curta-metragem permite algum nível de interação. Permite ao utilizador navegar por vários caminhos distintos, e desperta a curiosidade de ver o que acontece quando escolhe as outras opções, que não escolheu anteriormente. As decisões tomadas incidem sobre o que o utilizador quer que aconteça a seguir.

Narrativa:

O filme é composto por 12 vídeos, contando com 2 finais distintos. A forma como o filme está estruturado, permite ao utilizador navegar por várias opções. Quando se escolhe uma opção, no menu de decisão seguinte, é possível ver as outras opções, que não foram escolhidas anteriormente. Apesar de usar uma estrutura ramificada, este filme permite voltar a outros vídeos, que já foram vistos anteriormente, ou que cronologicamente já foram ultrapassados. Por isso os vídeos tornam-se módulos.

c) *O Labirinto* (2010), Filipe Gontijo

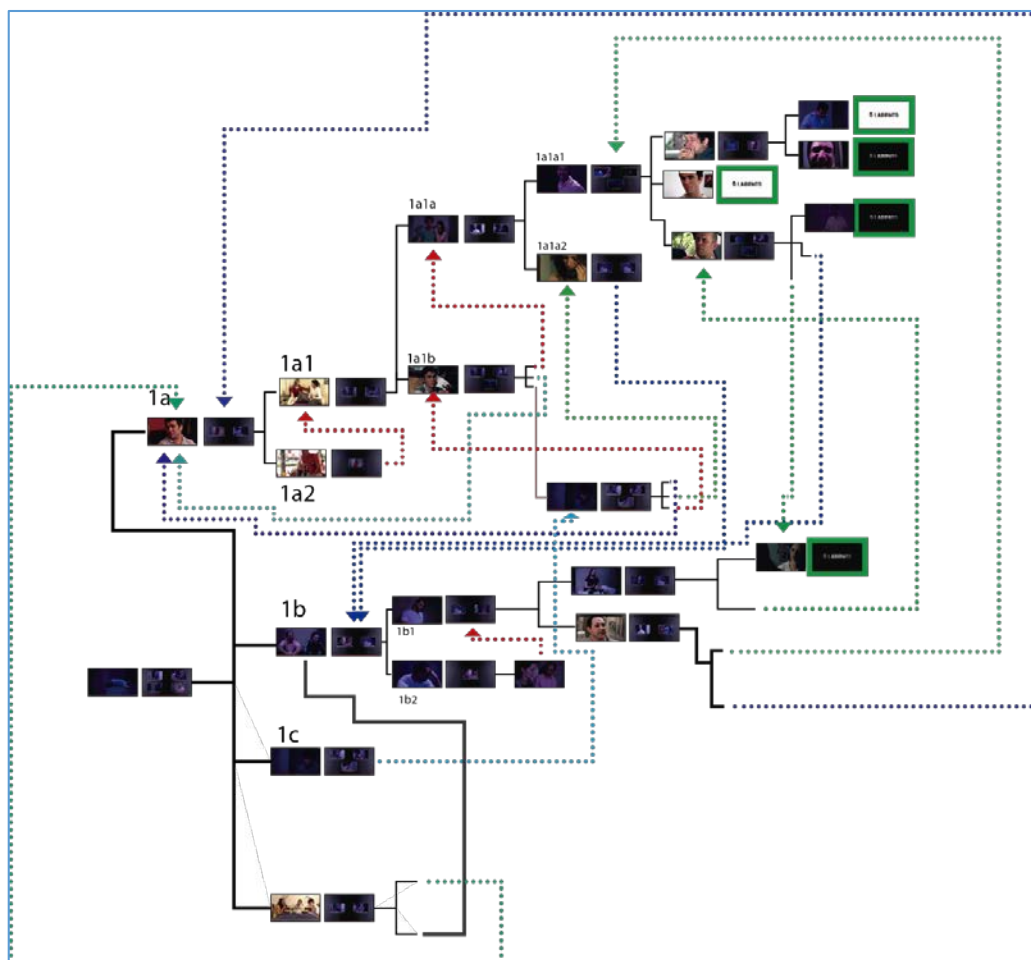


Figura 5: Fluxograma do filme *O Labirinto* (2010)

Personagens	Principais
Decisões tomadas	14
Finais vencedores	5
Finais derrotistas	0
Total de finais possíveis	5

Tabela 3: *O Labirinto* (2010)

Intriga:

Este filme conta a história de 6 personagens que acordam dentro de um labirinto e que procuram uma saída do mesmo. Uma metáfora com os problemas de vida dos próprios personagens, que viram-se numa situação das suas vidas em que não conseguiam encontrar uma saída.

Interação:

Neste filme o espectador escolhe os personagens que quer acompanhar e não o que os personagens devem fazer. Esse facto, na opinião do realizador, destaca este filme dentro do seu género.

Narrativa:

No total, o filme conta com 27 personagens e é composto por 24 vídeos (cenas), 19 das quais possuem menus de decisão no final, perfazendo um total de 90min. Cada cena tem no final um menu de decisão, no qual é definida a próxima cena a ser visionada, exceto as cenas em que vemos a conclusão da narrativa, ou seja, o finais da história. Nesse caso o vídeo termina com os créditos e não há menu de decisão no final. O filme conta com cinco finais distintos, sendo que o caminho para eles pode abordar mais ou menos enredos da narrativa total. Utiliza uma estrutura ramificada e modular, em que muitos vídeos permitem o utilizador mudar de ramificação. *O Labirinto* foi pensado para ser visionado individualmente.

d) *NO ESCAPE* (2011)



Figura 6: Fluxograma do filme *NO ESCAPE* (2011)

Personagens	Principal
Decisões tomadas	4
Finais vencedores	2
Finais derrotistas	0
Total de finais possíveis	2

Tabela 4: *No Escape* (2011)

Intriga:

O filme retrata uma história simples, de uma equipa forense que é chamada a um local de crime, durante uma crise de infeção viral. Durante a recolha de evidências, alguns membros da equipa e polícias são surpreendidos por ataques das vítimas iniciais, que estavam agora infetados pelo vírus.

Interação:

Esta curta permite pouca interação por parte do utilizador uma vez que todas as escolhas mostradas são as mesmas independentemente do caminho tomado.

Narrativa:

O filme tem 9 vídeos, e tem um final derrotista e um final vencedor. Os primeiros 3 menus de decisão, independentemente da decisão tomada, ambas opções levam a um próximo menu de decisão idêntico. Este filme utiliza uma estrutura que Crawford (1997) denomina como *foldback*, e no final possui uma ramificação.

e) *Maldita Escolha* (2008), Jomário Murta

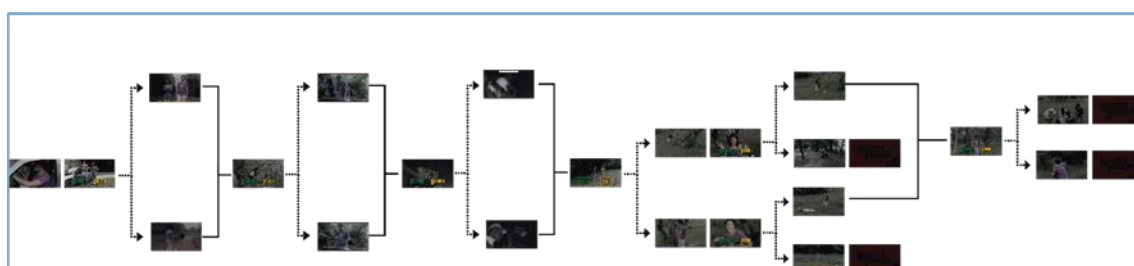


Figura 7: Fluxograma do filme *Maldita Escolha* (2008)

Personagens	Tião	Thais
Decisões tomadas	8	8
Finais vencedores	1	1
Finais derrotistas	3	3
Total de finais possíveis	4	4

Tabela 5: *Maldita Escolha* (2008)

Intriga:

Um casal passeia de carro, quando o mesmo avaria no meio de uma floresta. O casal tem que decidir se volta para trás ou se segue em frente para pedir ajuda. Depois de algumas surpresas pelo caminho, o casal tenta chegar à população mais próxima e evitar os obstáculos que encontram durante o caminho.

Interação:

Esta obra permite pouca interação. As possibilidades de escolha são reduzidas, e mesmo que se escolham caminhos diferentes, a escolha seguinte é a mesma. A maioria das escolhas pré-definidas não contribui para o enriquecimento da narrativa.

Narrativa:

As decisões, que este filme possibilita ao utilizador, não alteram em grande medida a narrativa. As primeiras três decisões, que o espectador tem que tomar, não interferem no

caminho tomado pela narrativa. Este filme utiliza a mesma estrutura *foldback* de Crawford (1997), durante grande parte do filme. No final o filme possui ramificações que permitem 4 finais distintos.

f) *The make-out sesh* (2012)



Figura 8: Fluxograma do filme *The make-out sesh* (2012)

Personagens	Rapaz (principal)
Decisões tomadas	2
Finais vencedores	1
Finais derrotistas	2
Total de finais possíveis	3

Tabela 6: *The Make-out Sesh* (2012)

Intriga:

Um casal namora no sofá, quando ela diz que quer um bebê. Ele fica sem saber o que fazer. As decisões a tomar condicionaram o rumo dos acontecimentos.

Interação:

Este filme permite alguma interação nas decisões que o personagem masculino toma embora sejam limitadas. As opções tomadas podem levar a narrativa a 2 finais derrotistas ou a um final vencedor.

Narrativa:

O filme é composto por 5 vídeos e 2 menus de decisão. Possui 2 finais derrotistas e um final vencedor. Utiliza uma estrutura ramificada.

g) *A Gruta* (2007), Filipe Gontijo

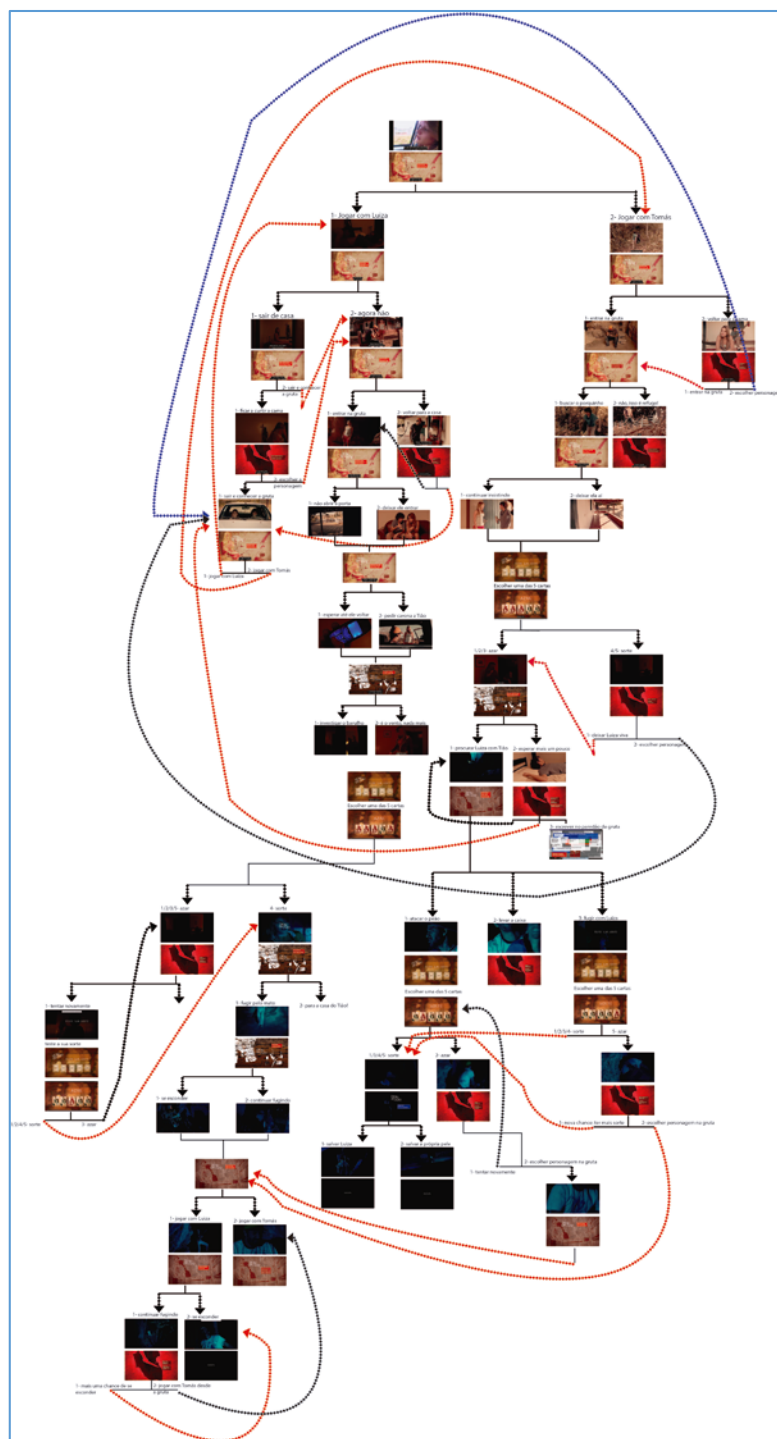


Figura 9: Fluxograma do filme *A Gruta* (2007)

Personagens	Luiza	Tomás
Decisões tomadas	13	10
Total de decisões	23	
Finais vencedores	2	1
Finais derrotistas	4	7
Total de finais possíveis	14	

Tabela 7: *A Gruta* (2007)

Intriga:

Luísa e o seu namorado Tomás vão passar uns dias na fazenda da família de Luísa, onde mora o caseiro Tião. Tudo parece ser um bom cenário para uns bons dias de descanso e de namoro para o jovem casal, mas desde que visitam a gruta com Tião e encontram um porquinho (refugo), tudo começa a mudar.

Interação:

Este filme permite uma boa interação nas opções que proporciona ao utilizador. Apresenta menus de decisão, com duas ou mais opções em alguns casos, que permitem escolher o rumo da narrativa.

Narrativa:

O filme tem uma estrutura por módulos, em que no final de cada um existe um menu de decisão, podendo conter duas ou mais opções. No início do filme, no final do primeiro vídeo, o utilizador tem que escolher entre as duas personagens principais, Luísa ou Tomás. Depois vai tomando decisões e influenciando o caminho desse personagem. Existem 8 finais derrotistas quando se toma opções erradas, mas que permitem voltar a narrativa ao escolhermos uma opção entre as disponíveis. A narrativa conta com 3 finais distintos. Este filme utiliza uma estrutura ramificada com módulos que permitem ao utilizador navegar por várias ramificações.

h) *The Treasure Hunt* (2011), Chad, Matt & Rob

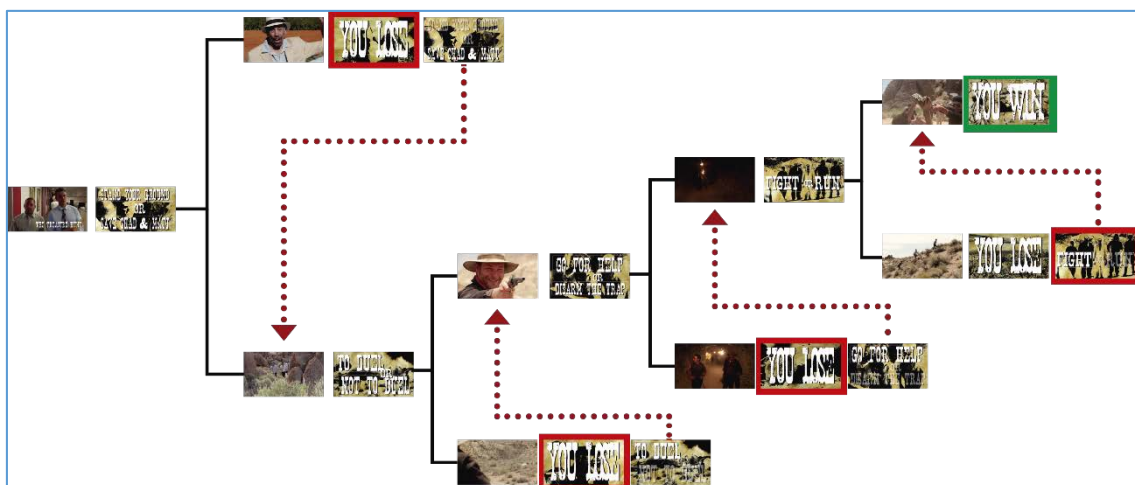


Figura 10: Fluxograma do filme *The Treasure Hunt* (2011)

Personagens	Chad, Matt e Rob (principais)
Decisões tomadas	4
Finais vencedores	1
Finais derrotistas	4
Total de finais possíveis	5

Tabela 8: *The Treasure Hunt* (2011)

Intriga:

Rob descobre um mapa do tesouro e tenta convencer Chad e Matt a partirem numa aventura, mas os seus amigos não acreditam que possa haver um tesouro e destroem o mapa. Momentos depois, quando saem do emprego, são sedados e raptados por uns mafiosos que andam atrás do mapa do tesouro.

Interação:

Este filme permite interação através de menus de decisão no final de cada módulo. Uma das opções dá continuidade à narrativa, a outra não, voltando ao vídeo anterior e dando apenas a opção correta para escolha.

Narrativa:

Quanto à estrutura narrativa, este filme está construído em sistema ramificado, e tem 4 menus de decisão, com duas opções. Conta também com 4 finais derrotista e apenas um final vencedor.

i) *The Escape* (2013)

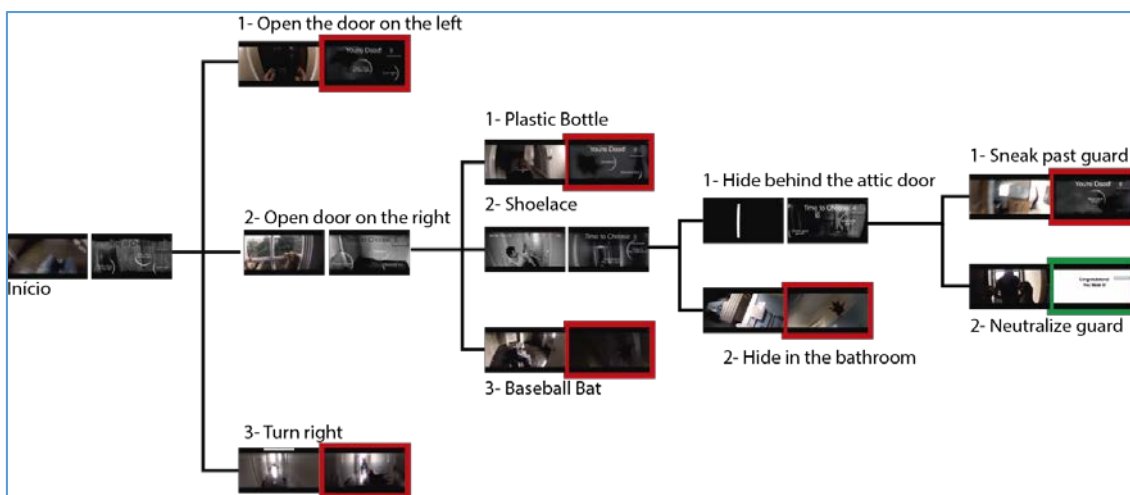


Figura 11: Fluxograma do filme *The Escape* (2013)

Personagens	Principal
Decisões tomadas	4
Finais vencedores	1
Finais derrotistas	6
Total de finais possíveis	7

Intriga:

Um rapaz acorda numa sala vazia, atado a uma cadeira, numa aparente situação de sequestro. Decide tentar fugir tentando escapar pela porta da divisão. A partir daí todas as decisões tomadas serão determinantes na vida do personagem. Será que conseguirá escapar?

Interação:

Esta curta-metragem permite ao utilizador optar por duas ou três opções (consoante o menu de decisão). Uma dessas opções dá continuidade a narrativa, as restantes conduzem a finais trágicos, em que a personagem morre.

As opções tomadas pelo utilizador são do ponto de vista do personagem principal, que tenta escapar da situação de sequestro.

Narrativa:

Este filme é composto por 11 vídeos no total, contendo 4 menus de decisão. Utiliza uma estrutura ramificada. Contem 6 finais derrotistas em que o personagem morre, e apenas um final vencedor. Dois dos 4 menus de decisão disponibilizam 3 opções, e os outros 2 apresentam duas opções.

Sempre que se escolhe, no menu de decisão, uma opção que conduz a um final derrotista, no final do vídeo o jogador é informado que perdeu e que pode escolher entre as outras opções anteriores. Quando se trata de um menu de decisão com apenas duas opções, naturalmente, neste caso só aparece uma única opção.

j) *Who's the killer?! (2011)*

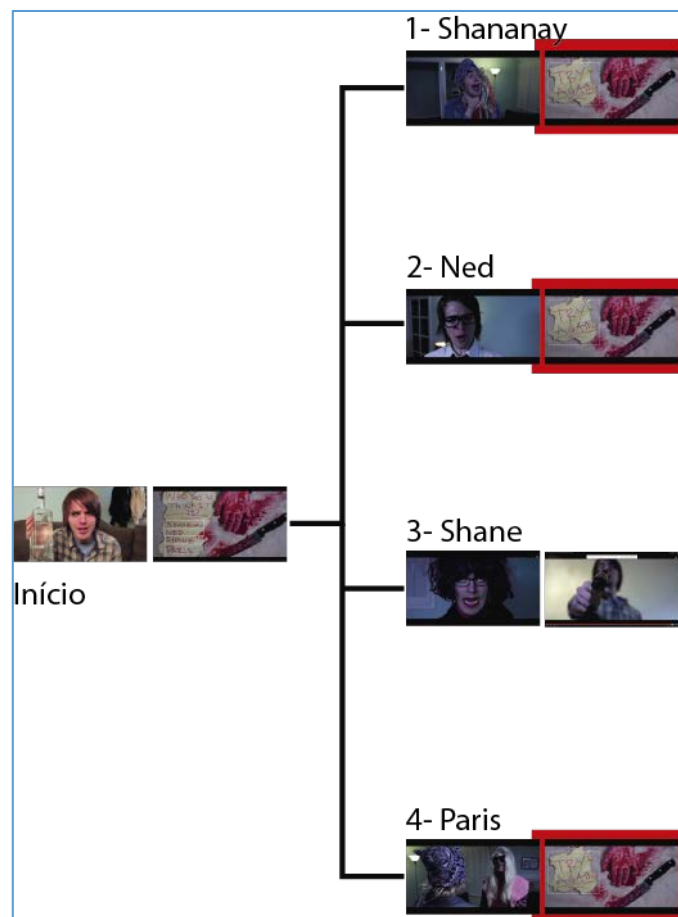


Figura 12: Fluxograma do filme *Who's the killer?! (2011)*

	Utilizador
Decisões tomadas	1
Finais vencedores	1
Finais derrotistas	3
Total de finais possíveis	4

Tabela 10: *Who's the killer? Interactive game (2011)*

Intriga:

Um grupo de amigos reúne-se em casa de Shane e divertem-se jogando jogos. Shane diz aos seus amigos que irá ser uma noite para relembrar para sempre. Quando dão por eles, passado umas horas, vêem que um amigo deles aparece morto na sala. Quem terá assassinado o seu amigo?

Interação:

Esta curta-metragem permite alguma interação ao utilizador que através de um menu de decisão pode optar por escolher qual o personagem que pensa ser o assassino do amigo que apareceu morto na sala de estar.

Narrativa:

Este filme é composto por 5 vídeos e tem apenas um menu de decisão, que proporciona ao utilizador escolher entre 4 opções. Utiliza uma estrutura ramificada. Quando o utilizador opta por uma das 3 opções que não corresponde ao assassino, no fim do vídeo tem a possibilidade de tentar outra vez, escolhendo uma das outras 3 opções. Quando o utilizador acertar em quem é o assassino, a curta-metragem tem o seu fim.

k) *Delliver me to the hell* (2011)

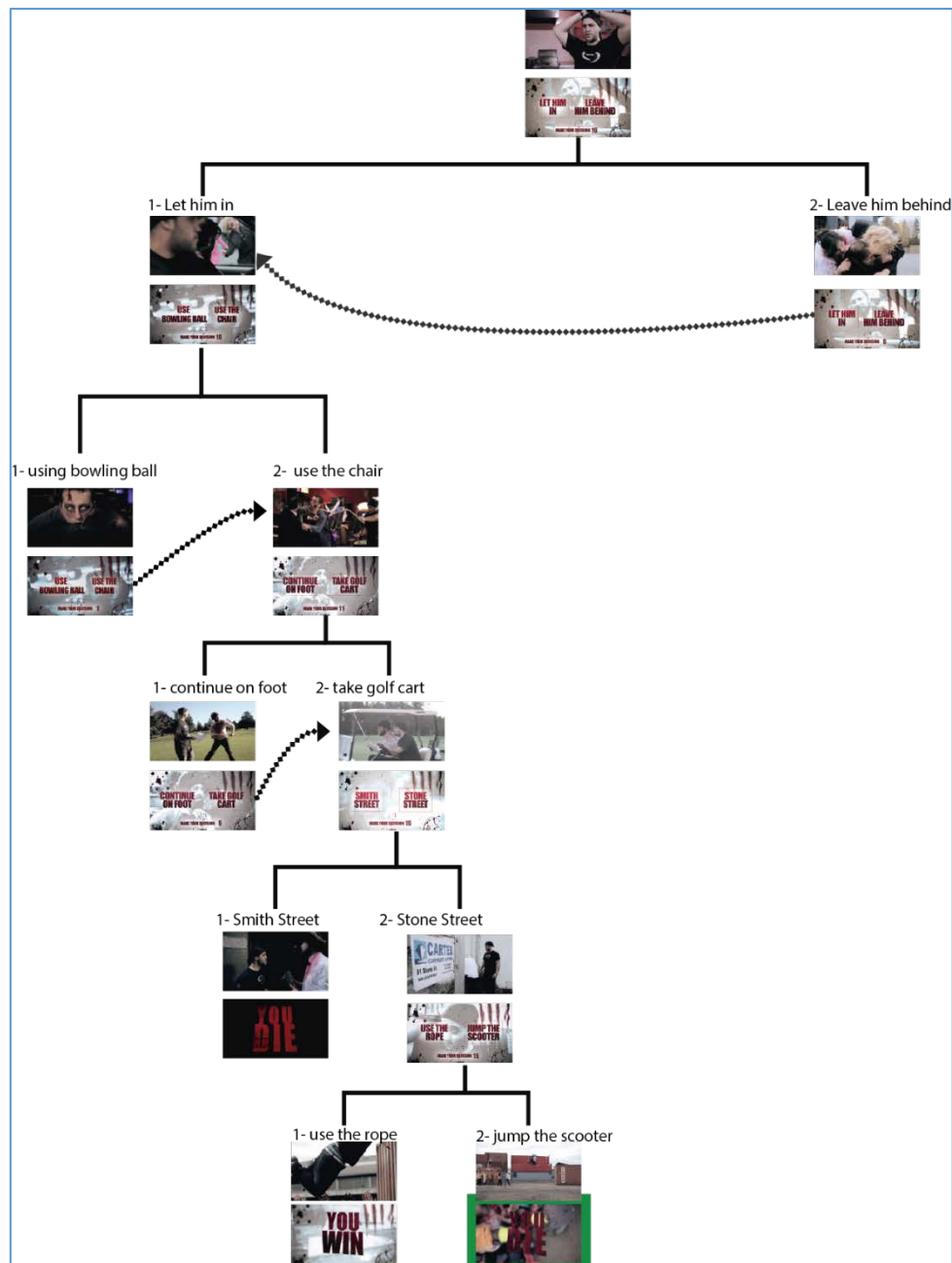


Figura 13: Fluxograma do filme *Delliver me to the hell*, (2011)

Personagens	Principal
Decisões tomadas	5
Finais vencedores	1
Finais derrotistas	5
Total de finais possíveis	6

Tabela 11: *Deliver me to the hell* (2010)

Intriga:

Durante uma invasão de zombies, o empregado da pizzeria recebe uma encomenda e decide fazer a entrega apesar da situação que a cidade atravessa. Nesta jornada encontra um homem que lhe pede ajuda. Juntos enfrentam obstáculos até chegarem ao destino de entrega da encomenda.

Interação:

Durante o filme o utilizador tem a possibilidade de escolher no final de cada módulo entre duas opções da ação a seguir. Quando o utilizador escolhe a opção que não tem sequência, é obrigado no final do vídeo a escolher a opção anterior.

Narrativa:

O filme é constituído por um esquema ramificado, em que cada módulo tem um menu decisão com duas opções. O filme tem 5 finais derrotistas, e um final vencedor.

- 1) *The Teleporter* (2010)

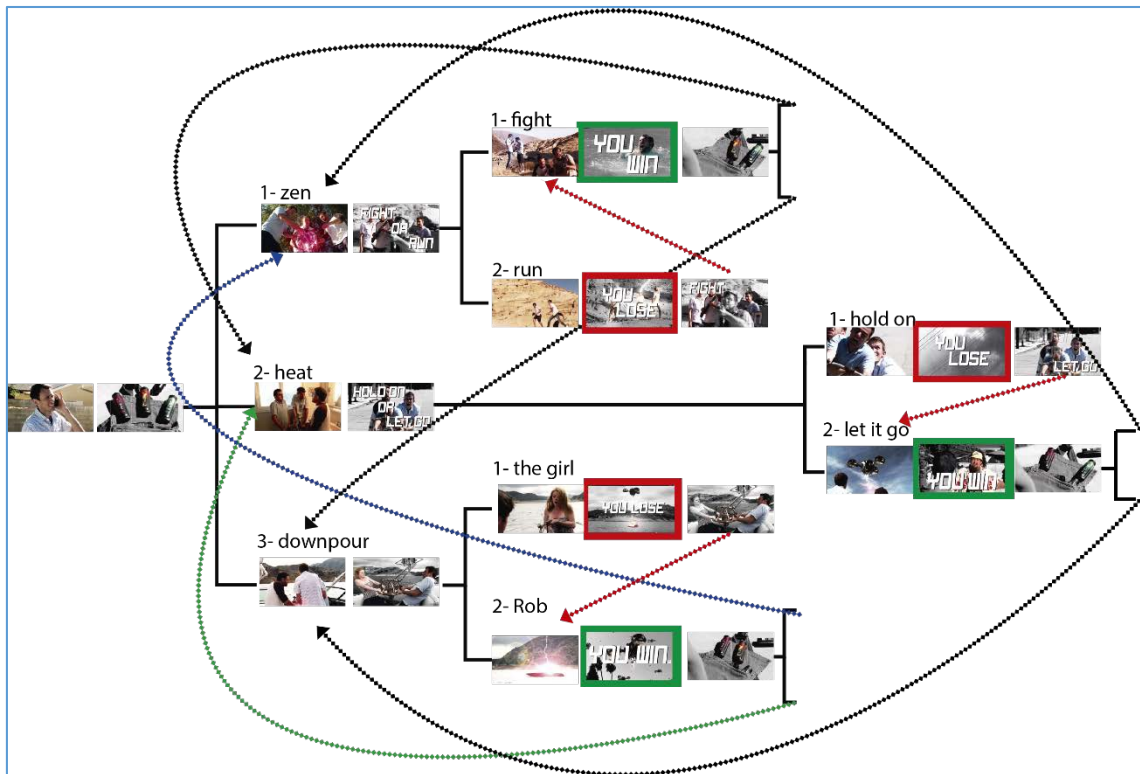


Figura 14: Fluxograma do filme *The teleporter* (2010)

Personagens	Chad, Matt e Rob (principais)
Decisões tomadas	4
Finais vencedores	1
Finais derrotistas	5
Total de finais possíveis	6

Tabela 12: *The teleporter: Chad, Matt & Robin mini-adventure* (2010)

Intriga:

Os amigos de Chad organizam-lhe uma festa surpresa por ele ter sido despedido. Quando Matt vai buscar o amigo à entrada de casa aparece Rob teleportado por uma máquina. Começam os três uma aventura cósmica enquanto são perseguidos por uma nave.

Interação:

Este filme permite alguma interação através de menus de decisão no final de cada módulo. Tal como acontece no filme "The Treasure Hunt, uma das opções dá continuidade à narrativa, a outra não, voltando ao vídeo anterior e só dando a opção correta para escolha.

Narrativa:

As opções de decisão começam quando o filme dá a escolher entre três tipos de combustível, permitindo três caminhos diferentes. O filme utiliza uma estrutura ramificada. A partir daí os menus de decisão permitem escolher entre duas opções, uma conduz a um final derrotista, a outra a um final vencedor. Em cada final seja ele trágico ou feliz, há a possibilidade voltar à escolha dos combustíveis para modar o percurso da narrativa.

m) *The birthday party* (2010)



Figura 15: Fluxograma do filme *The birthday party* (2010)

Personagens	Chad, Matt e Rob (principais)
Decisões tomadas	4
Finais vencedores	1
Finais derrotistas	5
Total de finais possíveis	6

Tabela 13: *The birthday party: A Chad, Matt & Rob Interactive Adventure* (2010)

Intriga:

Nesta miniaventura interativa Matt, Chad e Rob vão a uma festa de aniversário de um colega de trabalho. Mas quando se dirigem do estacionamento para o local da festa são intercetados por uns mafiosos que querem algo que os amigos possuem. Começa ai uma aventura com o objetivo de chegar à festa de aniversário.

Interação:

Esta miniaventura interativa permite alguma interação nas decisões dos personagens. O filme está dividido por módulos, com um menu de decisão no final constituído por duas opções. Uma das opções conduz ao próximo módulo, a outra leva a um final trágico, obrigando o utilizador a voltar atrás e escolher a opção correta para poder prosseguir na narrativa.

Narrativa:

O filme utiliza uma estrutura ramificada constituída por 10 vídeos. Tem 5 finais derrotistas com possibilidade de tomar o rumo certo e voltar à narrativa, e um final vencedor. Os menus de decisão presentes no final de todos os módulos permitem escolher entre duas opções.

n) *The Murder* (2009)

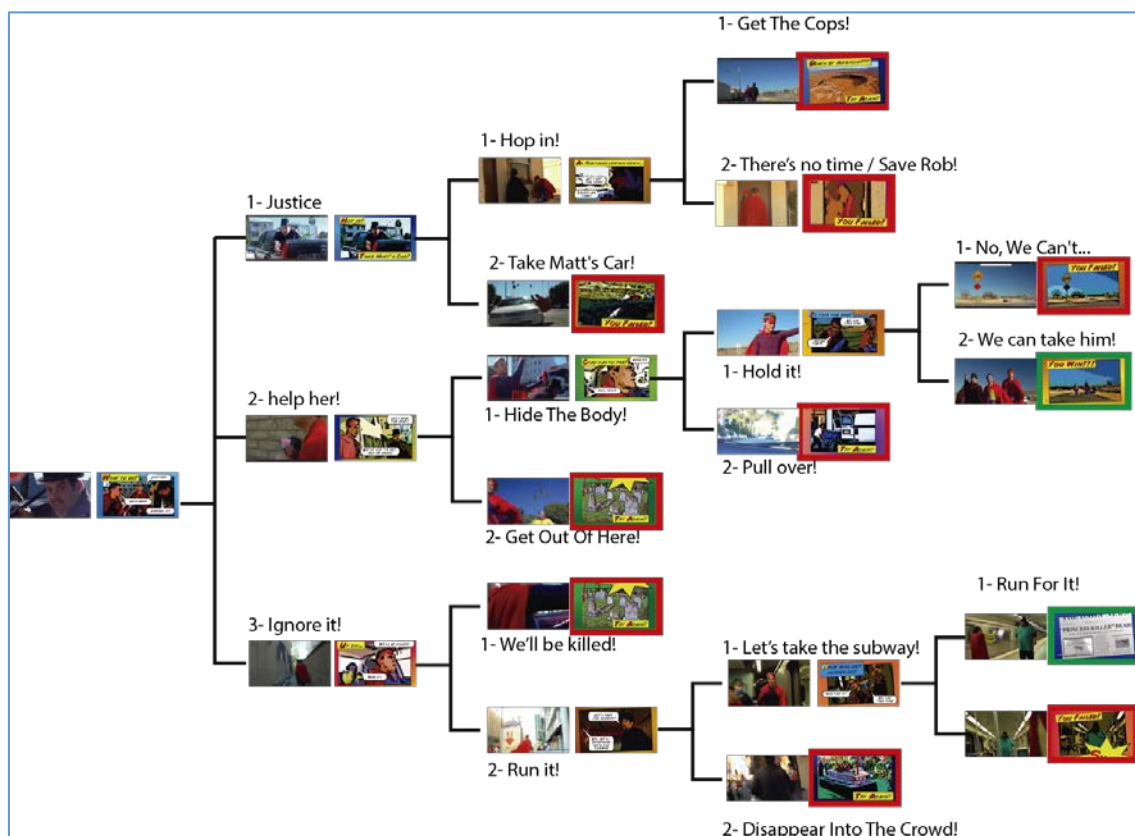


Figura 16: Fluxograma do filme *The Murder: a Chad, Matt & Rob Interactive Adventure* (2009)

Personagens	Chad, Matt e Rob (principais)
-------------	----------------------------------

Decisões tomadas	9
Finais vencedores	2
Finais derrotistas	9
Total de finais possíveis	11

Tabela 14: *The murder: a Chad, Matt & Rob Interactive Adventure* (2009)

Intriga:

Chad, Matt e Rob encenam, num terraço, encenam uma cena entre super-heróis, quando subitamente ouvem gritos vindos de um beco, e vêem um homem a deixar um cadáver junto a um muro. Chad, Matt e Rob têm que tomar uma decisão, devem ajudar ou ignorar?

Interação:

Esta miniaventura interativa permite alguma interação nas decisões dos personagens. O filme está dividido por módulos, com um menu de decisão no final constituído por duas opções. Uma das opções conduz ao próximo módulo, a outra leva a um final trágico, obrigando o utilizador a voltar atrás e escolher a opção correta para poder prosseguir na narrativa.

Narrativa:

O filme utiliza uma estrutura ramificada e é composto por 20 vídeos, tendo 8 finais derrotistas e apenas um final vencedor. No primeiro módulo do filme é apresentado, no final, um menu de decisão com 3 opções distintas. Depois dessa primeira escolha, seguem-se módulos com menus de decisão de duas opções.

o) *Time Machine: A Chad, Marr & Rob Interactive Adventure!* (2008)

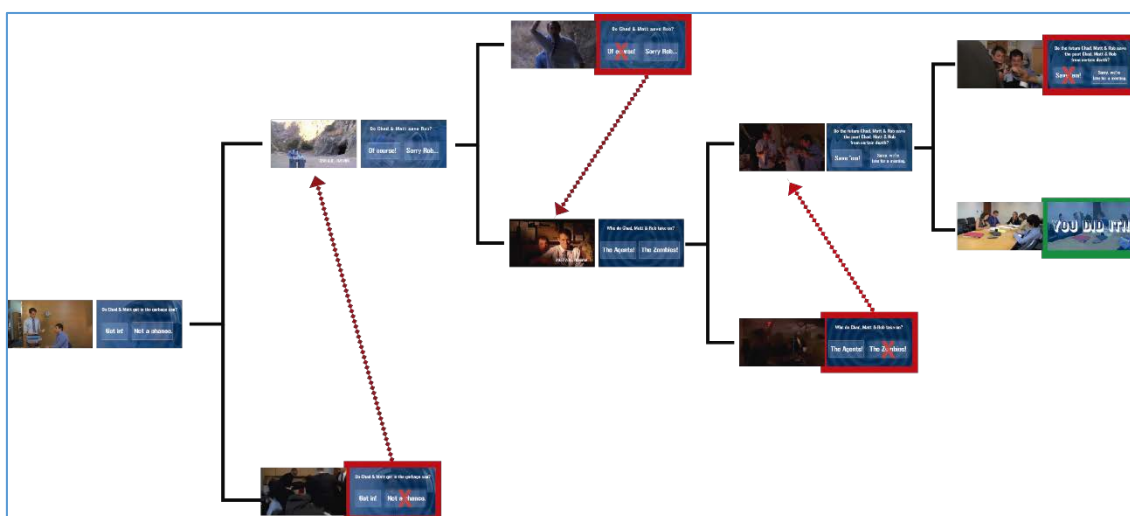


Figura 17: FLuxograma do filme *Time Machine* (2008)

Personagens	Chad, Matt e Rob (principais)
Decisões tomadas	4
Finais vencedores	1
Finais derrotistas	4
Total de finais possíveis	5

Tabela 15: *Time Machine: A Chad, Marr & Rob Interactive Adventure!* (2008)

Intriga:

Rob, Chad e Matt têm uma reunião de trabalho às 12 horas da tarde. Faltam 5 minutos e Rob ainda não apareceu. Passado alguns segundos Rob aparece apressado a fugir de alguém e diz aos amigos que têm de fugir com ele. Quando surge um grupo de homens em fato negro, Chad e Matt ficam convencidos e fogem com Rob para a sala de fotocópias. Rob diz para os amigos entrarem para dentro de dois caixotes do lixo e aí começa uma aventura espaço-temporal. Rob, Chad e Matt têm que chegar a tempo da reunião sem morrerem pelo caminho.

Interação:

Este filme permite escolher entre duas opções no final de cada vídeo, uma das opções dá continuidade à narrativa, a outra não, voltando ao vídeo anterior e só dando a opção correta para escolha. Essas escolhas estão relacionadas com o que os personagens devem fazer a seguir.

Narrativa:

Este filme utiliza uma estrutura ramificada, e tem 4 menus de decisão, com duas opções. Conta também com 4 finais derrotistas e apenas um final vencedor.

p) *The Parked Car* (2011)

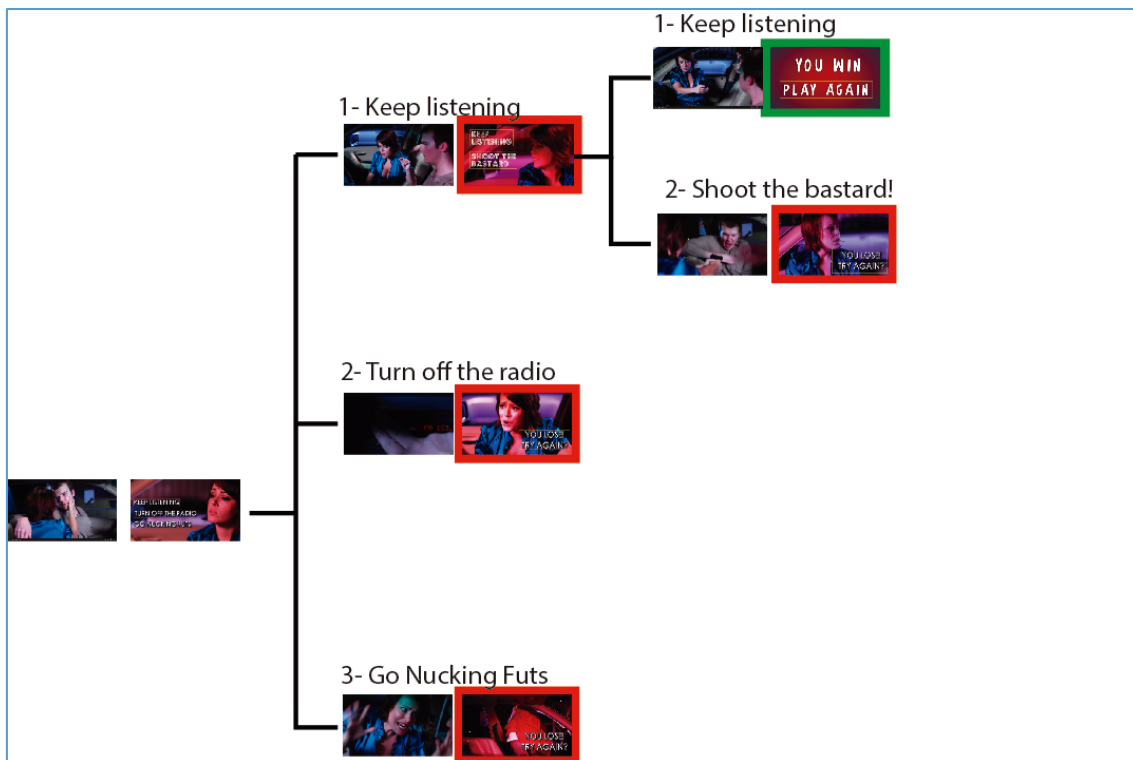


Figura 18:FLuxograma do filme *The Parked Car* (2011)

Personagens	Mulher (principal)
Decisões tomadas	2
Finais vencedores	1
Finais derrotistas	4
Total de finais possíveis	5

Tabela 16: *The Parked Car*-An interactive adventure! (2011)

Intriga:

Ted e a namorada estão no carro a festejar o seu aniversário de namoro. Estão a ouvir músicas dedicadas, quando a locutora anuncia uma música dedicada por Ted a uma outra mulher. A namorada de Ted fica furiosa e a situação complica-se.

Interação:

Este filme permite alguma interação na escolha de algumas decisões da namorada do Ted. No final do primeiro módulo pode-se optar entre 3 escolhas. Nos menus de decisão seguintes apenas se pode optar entre duas opções.

Narrativa:

O filme é composto por 6 vídeos com menus de decisão no final de cada um. Existem 5 finais derrotistas e um final vencedor. O filme utiliza uma estrutura ramificada. No

primeiro módulo existem 3 opções, duas delas conduzem a dois módulos com finais derrotistas e o outro a um módulo que permite duas novas opções. Um deles leva a um final derrotista e o outro ao vencedor.

q) *The Low-cut Shirt* (2011)

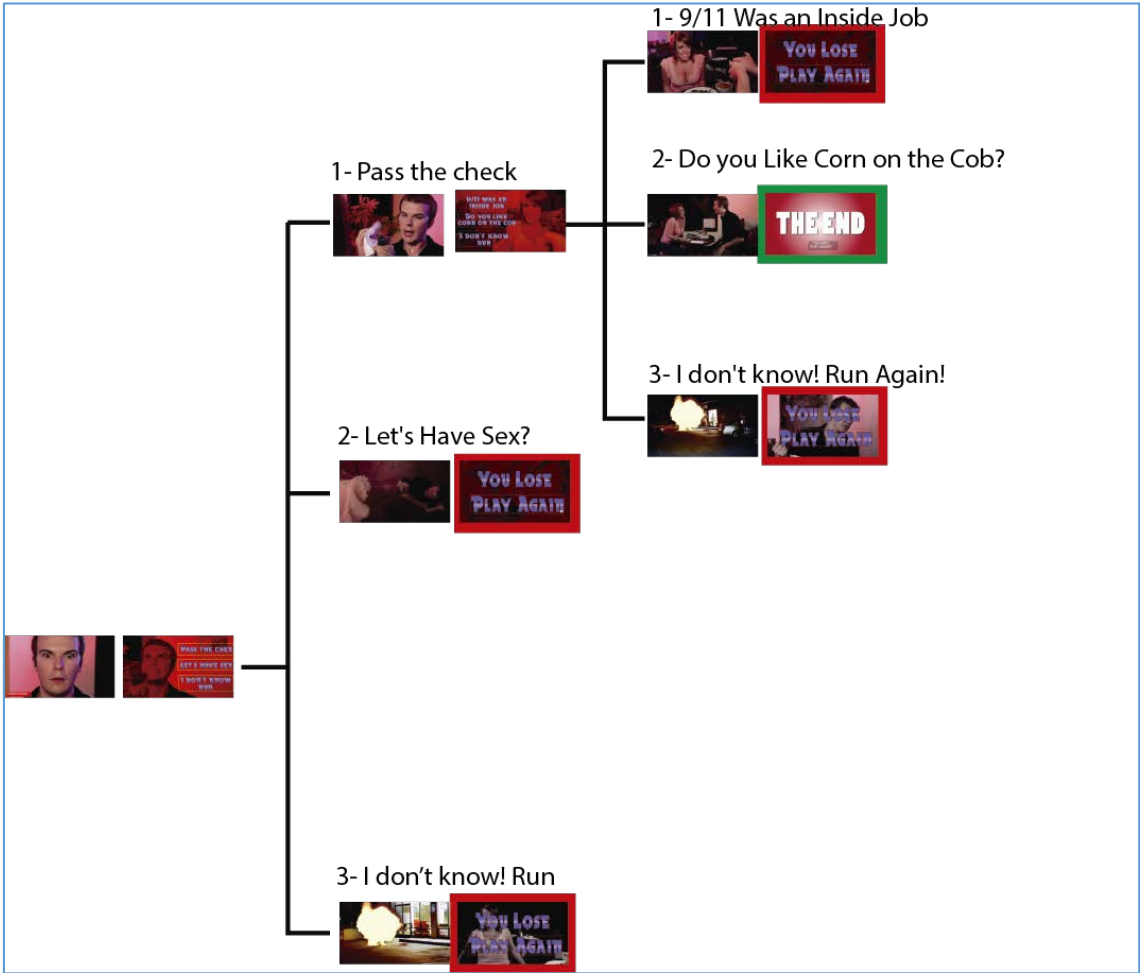


Figura 19: Fluxograma do filme *The Low-cut Shirt* (2011)

Personagens	Mulher	Homem
Decisões tomadas	1	1
Total de decisões	2	
Finais vencedores	1	
Finais derrotistas	2	2
Total de finais possíveis	5	

Tabela 17: *The low-cut shirt-an interactive adventure!* (2011)

Intriga:

Ted tem um encontro com a sua amiga, quando é apanhado a olhar para os seios dela. A sua amiga confronta-o com esse fato e sacando de um revólver, questiona-o em relação ao que acabou de lhe dizer. A resposta de Ted irá mudar o rumo dos acontecimentos.

Interação:

Esta curta permite escolher o que os personagens respondem um ao outro em duas ocasiões. As opções tomadas nessas escolhas podem conduzir a um final vencedor ou a um final derrotista.

Narrativa:

Este filme utiliza uma estrutura ramificada que permite optar por duas vezes entre 3 opções. Existem duas decisões, no final de dois vídeos. O filme é composto por 4 finais derrotistas e apenas um final vencedor. Sempre que se atinge um final derrotista é possível voltar ao início do filme e tomar um rumo diferente na narrativa.

r) *Luigi's Mansion Interactive Adventure Game!* (2011)

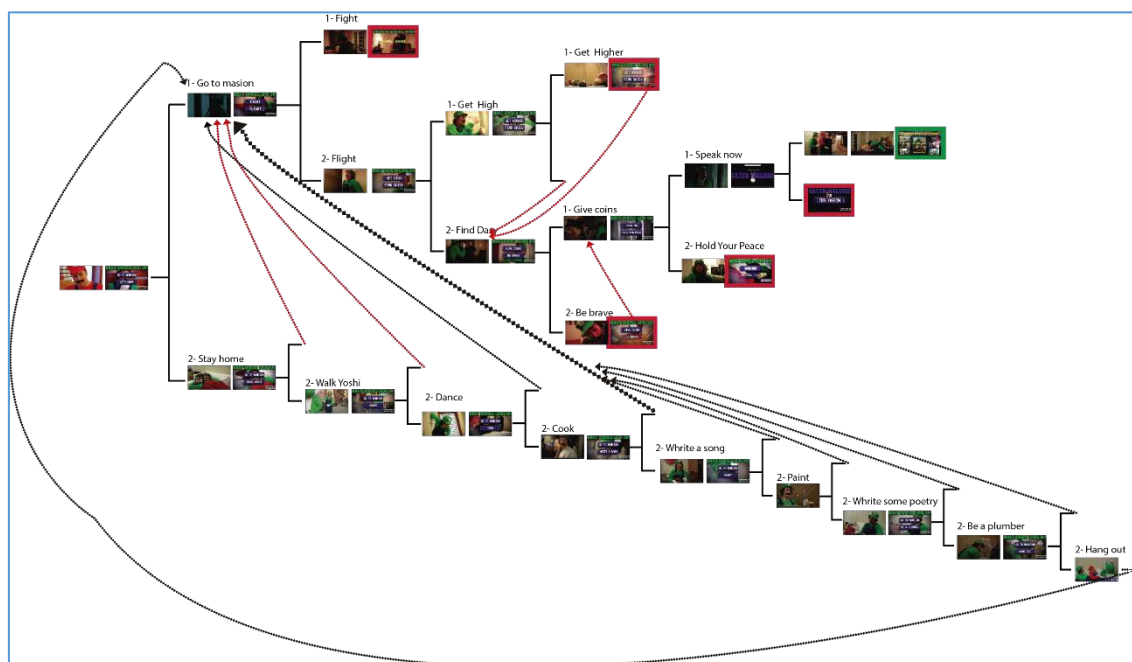


Figura 20: Fluxograma do filme *Luigi's Mansion Interactive Adventure Game!* (2011)

Personagens	Luigi
Decisões tomadas	15
Finais vencedores	1
Finais derrotistas	5
Total de finais possíveis	6

Tabela 18: *Luigi's mansion interactive adventure game* (2011)

Intriga:

Luigi está em casa quando recebe uma carta da Daisy, que diz para ele se dirigir à Haunted Mansion. Quando Luigi lá chega, percebe que foi enganado por Waluigi que estava disfarçado de Daisy. Luigi terá de enfrentar Waluigi para encontrar Daisy na Haunted Mansion.

Interação:

Esta curta-metragem contém menus de decisão no final de cada módulo, que permitem a escolha entre duas opções. Existe um módulo em que a interação é apresentada de outra forma: clique-ação. Aqui o utilizador tem que ter um bom tempo de reação para clicar sobre a personagem Waluigi, para prosseguir na narrativa.

Narrativa:

O filme está organizado em estrutura ramificada, na qual cada menu proporciona uma decisão entre duas opções. Existem 5 finais derrotistas, nos quais o utilizador tem a oportunidade de voltar atrás na sua decisão e escolher a opção que tem continuidade.

s) *A Geek Week Interactive Adventure* (2013)

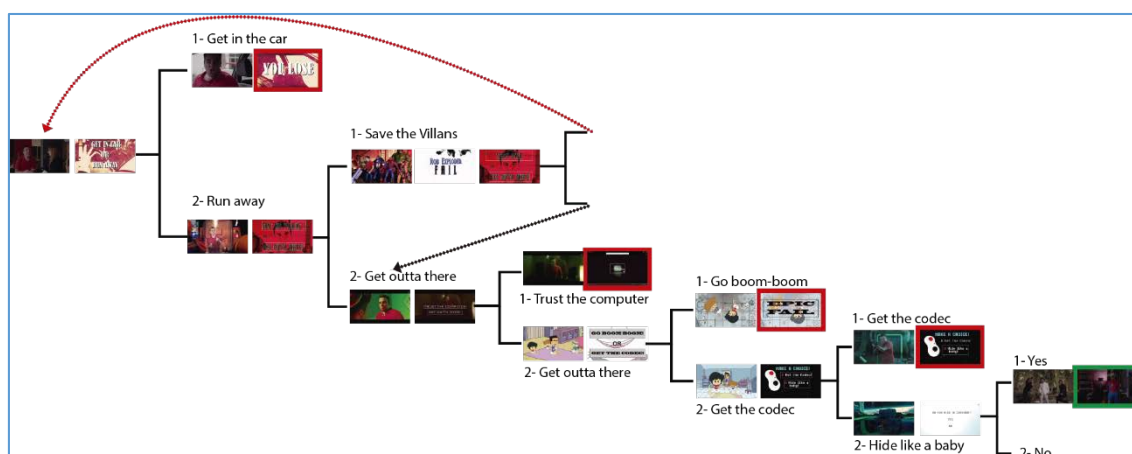


Figura 21: Fluxograma do filme *A Geek Week Interactive Adventure* (2013)

Personagens	Rob
Decisões tomadas	6
Finais vencedores	1
Finais derrotistas	5

Total de finais possíveis	6
----------------------------------	---

Tabela 19: *A geek week interactive adventure* (2013)

Intriga:

Rob está na posse do *codec*, e os maus da fita andam a persegui-lo porque querem acabar com o *Youtube*. O *codec* é um dispositivo que permite fazer teletransporte. Rob na esperança de conseguir esconder o precioso *codec*, pede a uns colegas de trabalho que o escondam, mas entretanto aparecem os maus, e Rob é obrigado a teletransportar-se para fugir. Inicia-se uma perseguição épica.

Interação:

Cada módulo possui um menu de decisão no final em que o utilizador pode optar entre duas opções. A decisão do utilizador interfere no que a personagem Rob deve fazer.

Narrativa:

Esta curta-metragem está organizada numa estrutura ramificada, em que cada opção do menu de decisão se ramifica em um novo caminho. O filme contém 4 finais derrotistas, nos quais o utilizador tem a hipótese de voltar à decisão anterior para prosseguir pelo caminho válido. Existe apenas um final vencedor.

t) *You Stole My Boyfriend: An Interactive Adventure* (2012)

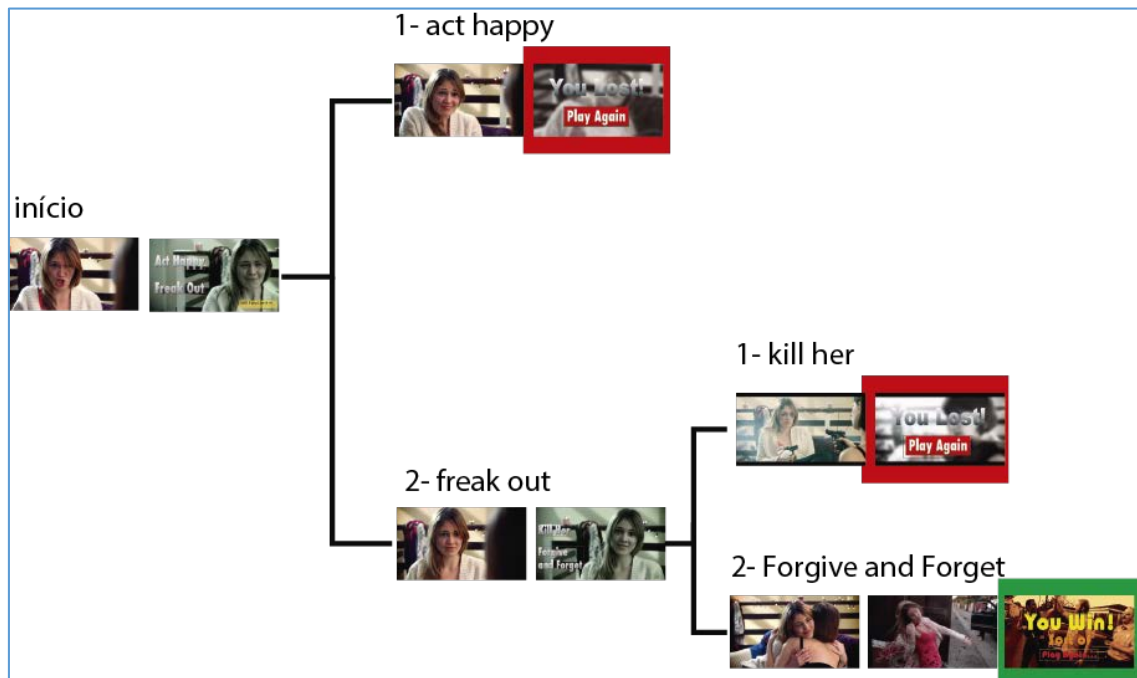


Figura 22: Fluxograma do filme *You Stole My Boyfriend: An Interactive Adventure* (2012)

Personagens	Rapariga
Decisões tomadas	2
Finais vencedores	1

Finais derrotistas	2
Total de finais possíveis	3

Tabela 20: *You stole my boyfriend: an interactive adventure* (2012)

Intriga:

Stephanie desabafa com a sua amiga Nicole que o seu namorado terminou o relacionamento com ela. Nicole decide dizer à amiga que tem uma novidade, revelando que anda a sair com Paul, o recente ex-namorado de Stephanie. Uma simples conversa entre boas amigas torna-se numa disputa por um homem.

Interação:

Esta curta-metragem permite alguma interação ao ser possível escolher as ações da personagem Stephanie. Os menus de decisão no final de cada módulo permitem escolher entre duas opções. Uma conduz a um final derrotista, a outra permite perseguir na narrativa.

Narrativa:

Este filme está organizado numa estrutura ramificada. No final de cada vídeo, o utilizador tem que optar entre duas opções, podendo essa escolha conduzir a um final derrotista, a prosseguir na narrativa ou então ao final vencedor. Existem dois menus de decisão.

u) *Super Mario Interactive Adventure Game!* (2010)

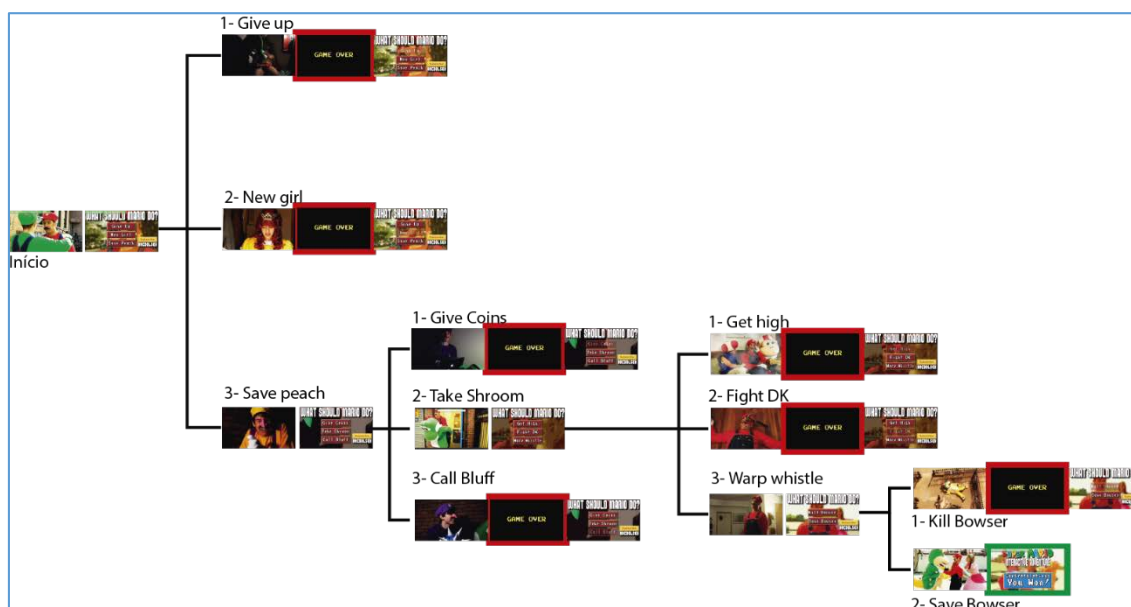


Figura 23: Fluxograma do filme *Super Mario Interactive Adventure Game!* (2010)

Personagens	Mario
Decisões tomadas	4

Finais vencedores	1
Finais derrotistas	8
Total de finais possíveis	9

Tabela 21: *Super Mario interactive adventure game* (2010)

Intriga:

Super Mario aguarda por Peach para lhe pedir em casamento, mas está muito nervoso com a possibilidade de ela lhe responder um não. Luigi tenta aconselhar o seu amigo Mario ao dizer-lhe para falar do coração. Enquanto conversam Peach é raptada por Bowser. Mario e Luigi colocam-se imediatamente em perseguição a Bowser, iniciando uma aventura pelo resgate de Peach.

Interação:

Esta curta-metragem permite a escolha entre três ou duas opções, nas decisões do personagem Super Mario. O utilizador pode participar em 4 momentos com as suas decisões.

Narrativa:

Esta curta-metragem utiliza uma estrutura ramificada, em que cada opção abre uma nova ramificação na narrativa, que pode ter consequência ou então terminar num final derrotista, obrigando o utilizador a voltar ao último menu de decisão. O filme conta com 7 finais derrotistas e apenas um vencedor.

v) *The Class Field Trip- An Interactive Adventure* (2010)

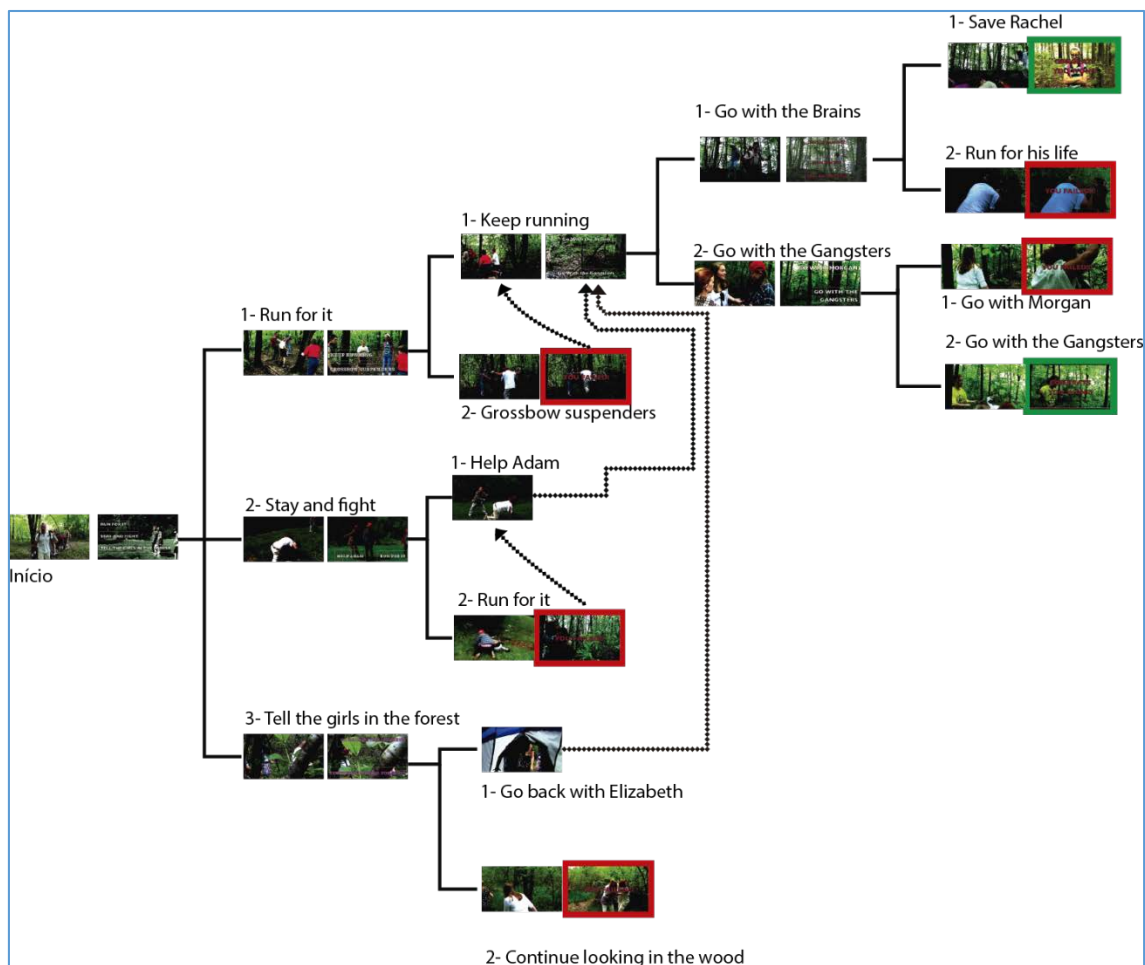


Figura 24: Fluxograma do filme *The Class Field Trip- An Interactive Adventure* (2010)

Personagens	Várias
Decisões tomadas	7
Finais vencedores	2
Finais derrotistas	5
Total de finais possíveis	7

Tabela 22: *The Class Field Trip-an interactive adventure* (2010)

Intriga:

Uma turma do secundário parte para um acampamento no campo. Mr. Russo, o professor que lidera esta turma, depois de algumas dificuldades para encontrar um sítio para acamparem, consegue encontrar uma clareira onde montam as tendas.

O professor decide afastar-se da clareira para procurar uns galhos para fazer uma fogueira quando a noite cair. Mas quando pega num galho com um líquido viscoso de cor estranha, sente-se mal e volta ao acampamento. Passado algum tempo do professor ter entrado para uma tenda para descansar, os alunos começam a ouvir rugidos e alguma agitação na tenda. Um aluno decide ir espreitar, a fim de ver o que se passa, quando é atacado pelo professor, que estava agora transformado num lobisomem. Instala-se o caos e os alunos tentam fugir desta ameaça, iniciando-se uma aventura pela sobrevivência.

Interação:

Este filme permite alguma interação, possibilitando ao utilizador escolher o que os alunos devem fazer para escaparem à ameaça. As escolhas do utilizador alteram o rumo da narrativa

Narrativa:

O filme é composto por 16 pequenos vídeos e 7 menus de decisão. Existem apenas 2 finais vencedores possíveis e 5 finais derrotistas, em que é possível ao utilizador voltar à última tomada de decisão e optar pela opção que permite prosseguir na narrativa. Utiliza uma estrutura ramificada, existindo um vídeo que se torna modular por ligar duas ramificações num só caminho.

w) *VALENTINE'S DAY RISES - An Interactive Adventure* (2013)

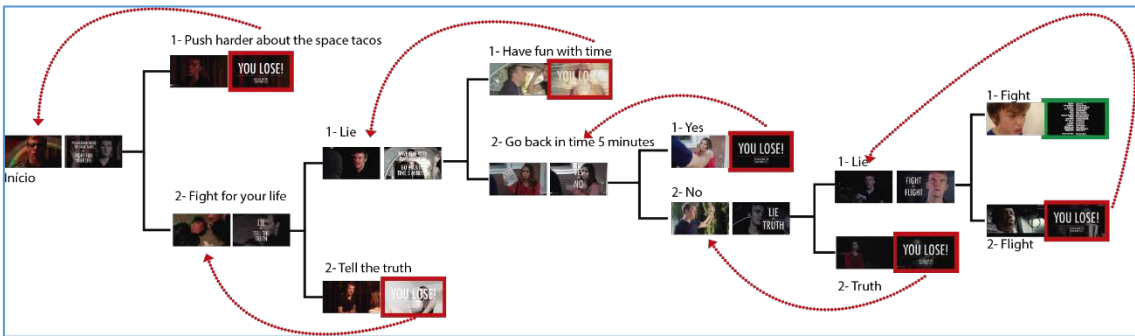


Figura 25: Fluxograma do filme *VALENTINE'S DAY RISES - An Interactive Adventure* (2013)

Personagens	Chuck
Decisões tomadas	6
Finais vencedores	1
Finais derrotistas	6
Total de finais possíveis	7

Tabela 23: *Valentine's day rises-an interactive adventure* (2013)

Intriga:

Chuck faz os preparativos na véspera do dia dos namorados. Quando Chuck vai pôr o lixo lá fora, encontra um homem vindo do futuro, que diz que as ações da sua namorada vão mudar o mundo no dia seguinte. Ele foi enviado para evitar isso. Estará Chuck a altura desse desafio?

Interação:

Este filme permite ao utilizador tomar decisões do personagem Chuck. No final de cada vídeo existe um menu de decisão que permite optar entre duas opções.

Narrativa:

Esta curta-narrativa é composta por 13 vídeos e por 6 menus de decisão. Utiliza uma estrutura ramificada. Possui 6 finais derrotistas e um final vencedor.

x) *FIGHT TO THE DEATH: An Interactive Adventure* (2012)

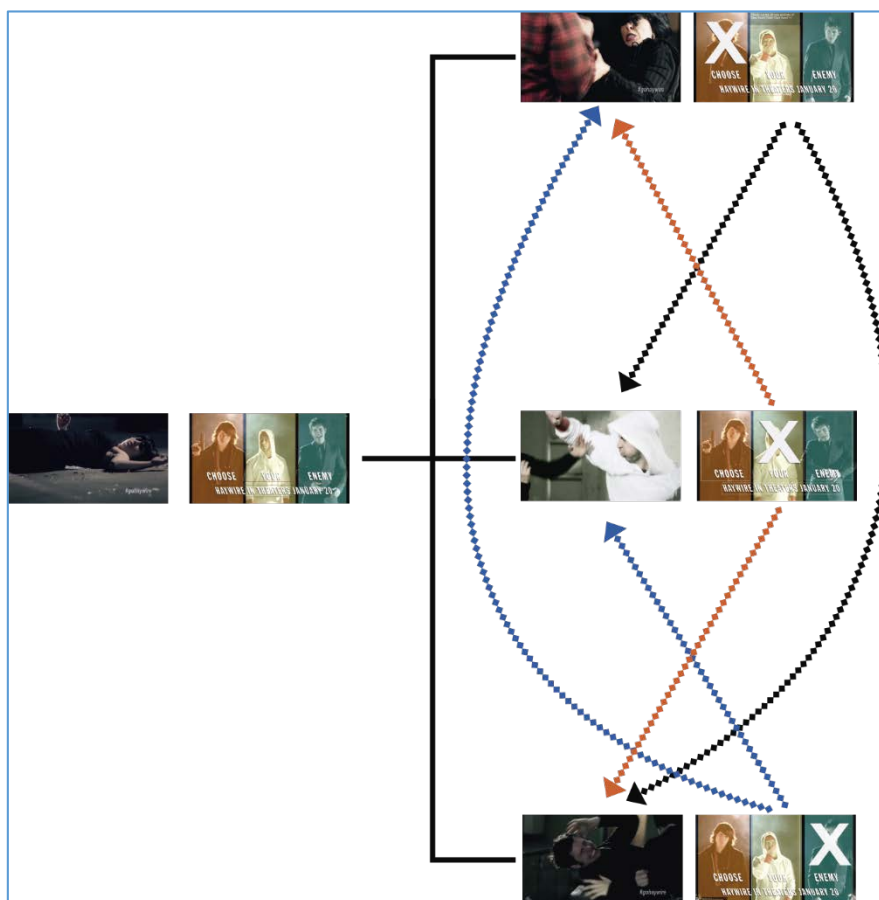


Figura 26: Fluxograma do filme *FIGHT TO THE DEATH: An Interactive Adventure* (2012)

Personagens	Olga Kay
Decisões tomadas	1
Finais vencedores	3
Finais derrotistas	0
Total de finais possíveis	3

Tabela 24: *Fight to the death: an interactive adventure* (2012)

Intriga:

Olga Kay tem que eliminar 3 inimigos seus. Após muito treino e dedicação ela pode por fim enfrentá-los. Será que ela consegue?

Interação:

Neste filme, podemos optar pela ordem pela qual Olga Kay enfrenta os seus inimigos.

Narrativa:

Este filme é composto por 4 vídeos e apenas conta com um menu de decisão. O filme é infinito, sendo possível o utilizador, quando assiste à derrota de um dos inimigos de Olga, voltar a escolher entre os restantes dois no final do vídeo.

y) *Derrière la porte ...* (2011)

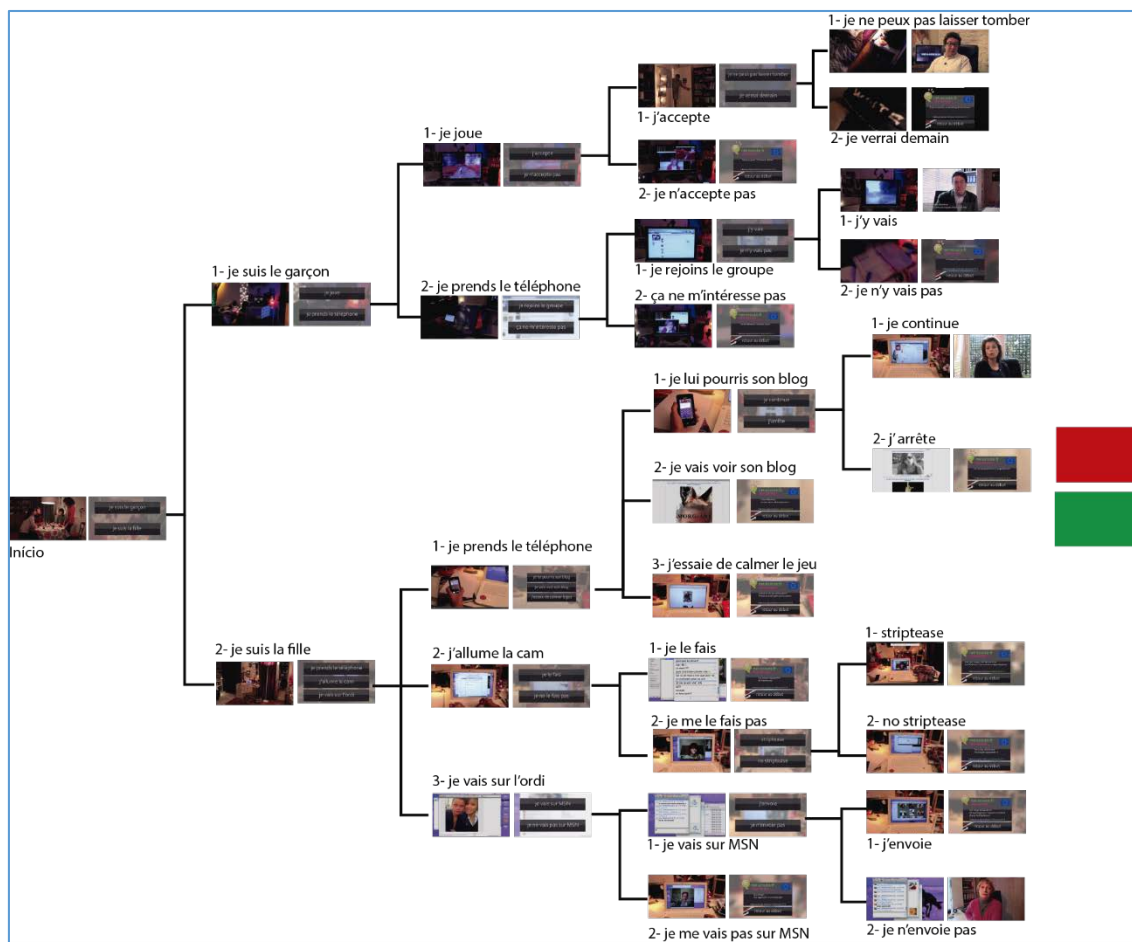


Figura 27: Fluxograma do filme *Derrière la porte ...* (2011)

Personagens	Garçon (rapaz)	Fille (rapariga)
Decisões tomadas	6	7
Total de decisões	13	
Finais	6	10
Total de finais possíveis	16	

Tabela 25: *Derrière la porte...* (2011)

Intriga:

Este filme, produzido para uma campanha institucional, tenta sensibilizar os jovens e os seus pais para as várias formas de *bullying*, que existem na sociedade atual, de forma a combatê-las. Este alerta também para as consequências que advêm do *bullying*, quer para quem o pratica como para quem é vítima.

Interação:

Este filme permite optar entre duas personagens, o rapaz e a rapariga. Depois de o utilizador seleccionar uma personagem, pode optar por várias decisões que os personagens têm de fazer.

Narrativa:

Este filme é composto por 29 vídeos e apresenta 13 menus de decisão. Utiliza uma estrutura ramificada, em que cada ramificação nunca se cruza, mantendo-se sempre linear.

z) Survive the House (2009)

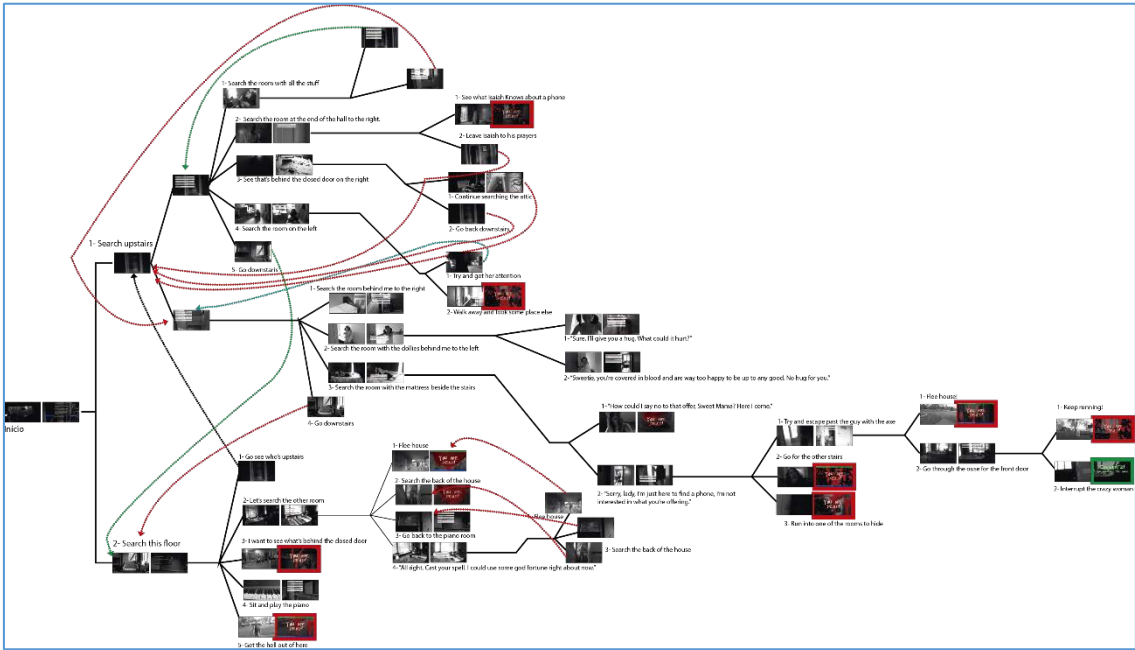


Figura 28: Fluxograma do filme *Survive the House* (2009)

Personagens	Principal
Decisões tomadas	16
Finais vencedores	1
Finais derrotistas	9

Total de finais possíveis	10
----------------------------------	----

Tabela 26: *Interactive horror movie: Survive the house* (2009)

Intriga:

Três amigos decidem fazer uma *roadtrip*, mas o seu carro avaria e decidem encostar na beirada da estrada e procurar ajuda. Um dos amigos encontra uma casa que parece estar meia abandonada. Com o intuito de encontrar um telefone ou alguém que o possa ajudar, ele decide entrar dentro da casa. Começa então uma aventura pelo desconhecido.

Interação:

Esta curta-metragem permite ao utilizador navegar e tomar decisões do personagem, em pontos-chave pré-definidos da narrativa. As decisões do utilizador permitem, então, determinar o caminho que o personagem segue na aventura dentro da casa desconhecida.

Narrativa:

Este filme é composto por 44 vídeos e 16 menus de decisão que contam com 2 a 5 opções. Utiliza uma estrutura ramificada e possui 11 finais derrotistas em que o personagem morre, e apenas um final vencedor, em que o personagem consegue fugir da casa. Quando o utilizador encontra um final trágico, é possível voltar ao início do filme.

aa) *Love & Engineering* (2014)

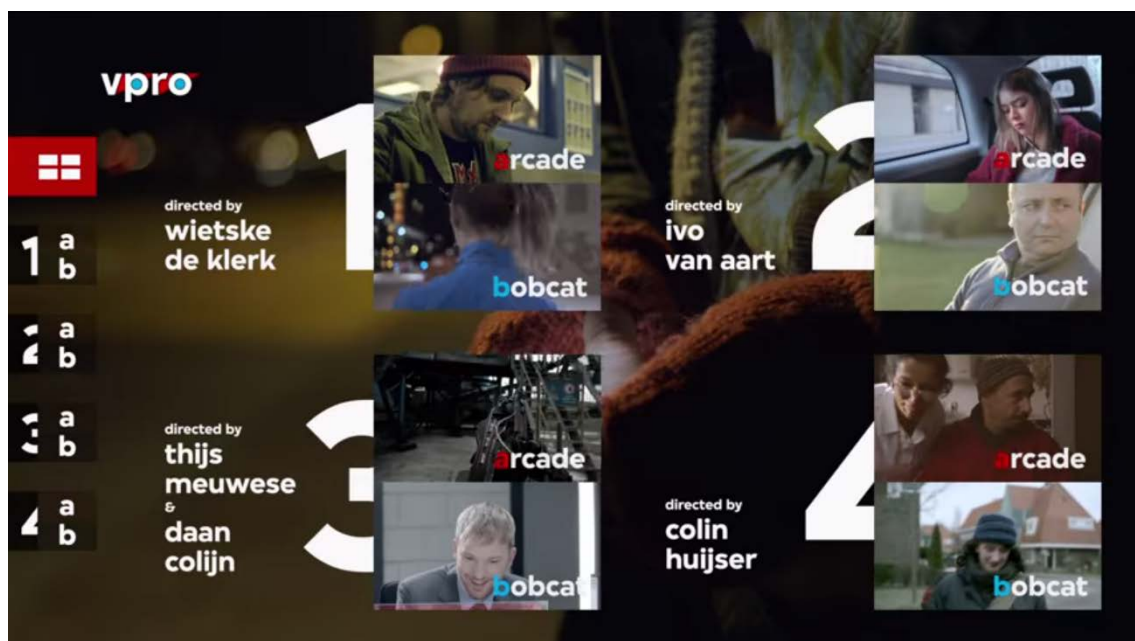


Figura 29: *Frame* do filme *Love & Engineering* (2014)

Personagens	Principais
Decisões tomadas	4
Finais vencedores	4
Finais derrotistas	0
Total de finais possíveis	4

Tabela 27: *Love & Engineering* (2014)

Intriga:

Dois personagens, a mesma história vista por 4 realizadores diferentes. Um homem e uma mulher vão trocando mensagens instantâneas através de um *chat*, mas neste filme é possível ver o que acontece do outro lado com a pessoa com quem se está a falar.

Interação:

Neste filme é possível trocar de personagem e de história em qualquer momento da narrativa. Através de 9 botões colocados no lado esquerdo do ecrã, é possível aceder a um menu, onde se pode visionar as pré-visualizações de todas as histórias e de todos os personagens. Os restantes botões permitem alternar entre personagens e entre histórias. Sempre que se troca de personagem dentro da mesma narrativa.

Narrativa:

A estrutura deste filme é linear, mas a navegação é que introduz interatividade à obra. Os botões permitem navegar entre personagens e histórias.

bb) *AfterMath* (2009)

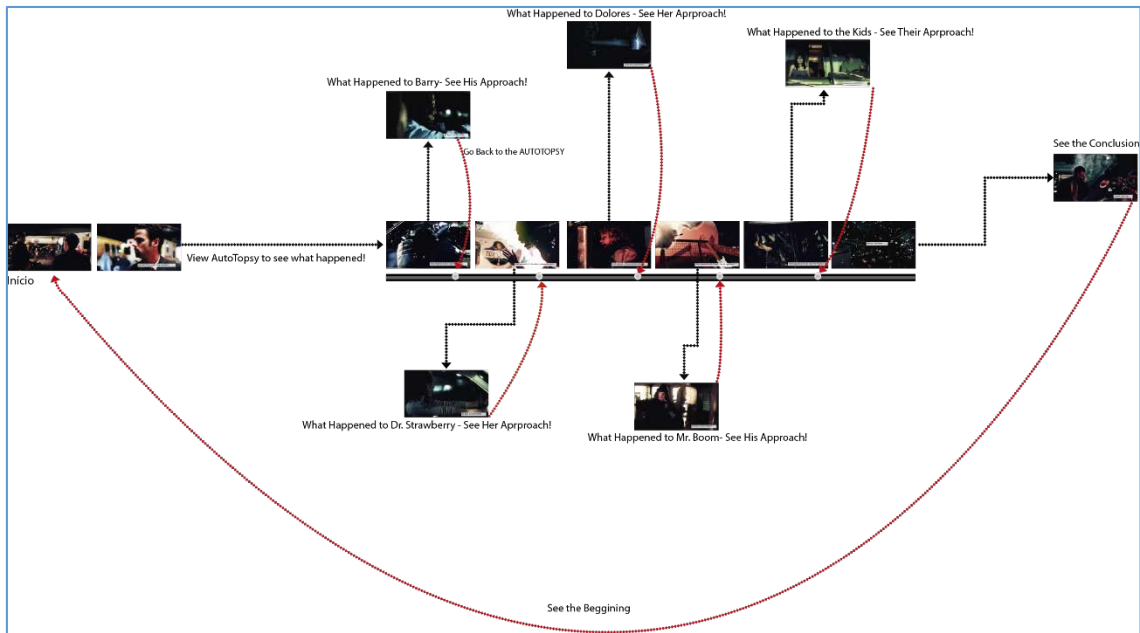


Figura 30: Fluxograma do filme *AfterMath* (2009)

Personagens	Principal
Decisões tomadas	7
Finais vencedores	1
Finais derrotistas	0
Total de finais possíveis	1

Tabela 28: *AfterMath* (2009)

Intriga:

Jimmy trabalha para uma empresa seguradora e desloca-se para o local de um acidente de viação. Aparentemente, nesse acidente estão envolvidos muitos condutores, entre os quais alguns clientes da sua empresa. Jimmy chega ao local e analisa os corpos das vítimas, viaturas e todas as pistas que permitam apurar o incidente. O personagem possui o poder de ver uma *AutoTopsy*, que permite ver os momentos de cada condutor antes do acidente. Após concluída a sua investigação, Jimmy conclui qual a causa do acidente.

Interação:

Esta obra permite ao utilizador ver *flashbacks* do que aconteceu com as personagens antes do momento do acidente. Cada opção escolhida pelo utilizador leva a um novo vídeo isolado, que permite voltar atrás para o mesmo ponto temporal onde se clicou anteriormente. As escolhas feitas pelo utilizador não alteram a narrativa literalmente, mas alteram as partes que vemos da narrativa. Apesar do filme conter uma intriga base, as

cenas que mostram os *flashbacks* dos personagens do acidente, permitem que o utilizador possa ou não ter acesso a mais informação.

Narrativa:

Quanto à estrutura narrativa, este filme conta com 8 vídeos individuais, contando apenas com um único final possível. Contém 7 opções para o utilizador, sendo que duas delas apenas servem para dar continuidade à narrativa base. As restantes 5 permitem aceder a vídeos secundários à narrativa base.

cc) *Choose A Different Ending* (2009)

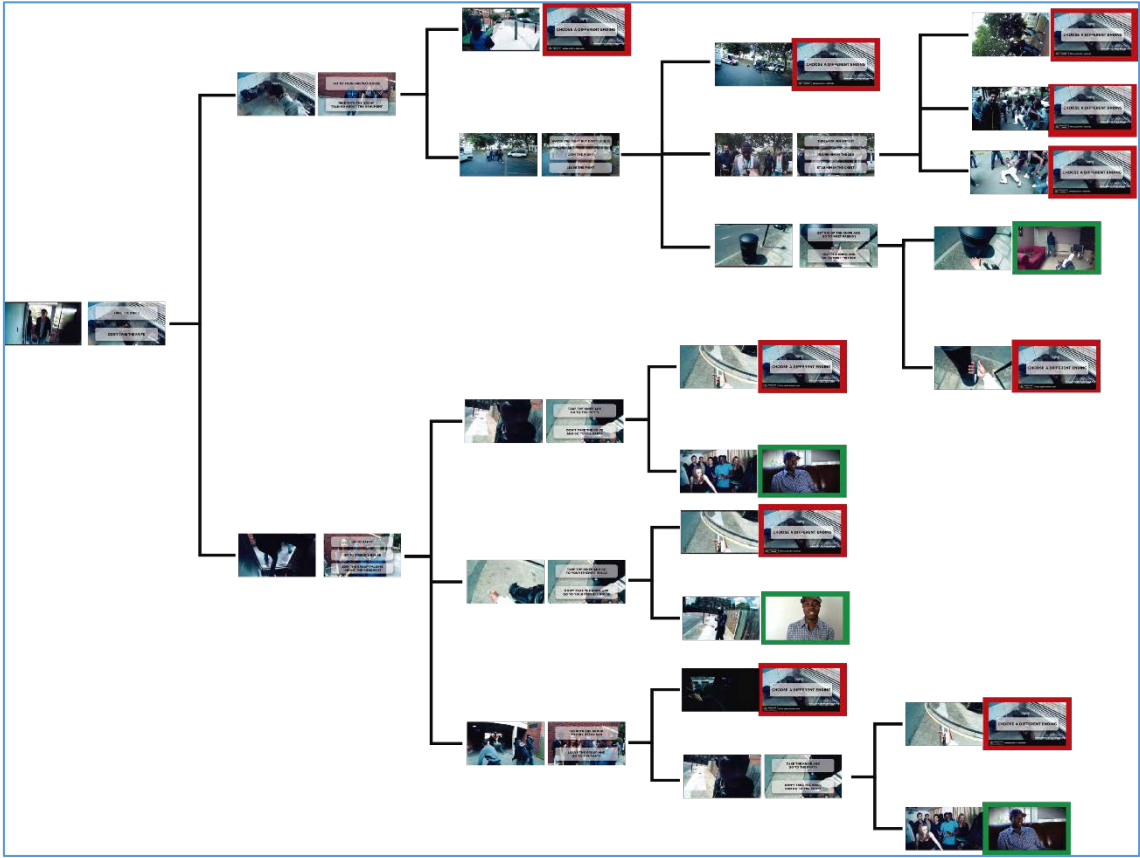


Figura 31: Fluxograma do filme *Choose A Different Ending* (2009)

Personagens	Principal
Decisões tomadas	10
Finais vencedores	4
Finais derrotistas	10
Total de finais possíveis	14

Tabela 29: *Choose a different ending* (2009)

Intriga:

O personagem principal encontra-se em casa quando dois amigos batem à porta. O personagem decide ir com eles, mas, antes de sair, fica reticente em levar ou não uma faca de cozinha com ele. Essa decisão irá alterar o desenrolar desta história.

Interação:

Este filme permite interagir nas decisões que o personagem tem que tomar durante a narrativa em alguns pontos-chave pré definidos.

Narrativa:

O filme é composto por 24 vídeos e 10 menus de decisão. Utiliza uma estrutura com várias ramificações. Existem menus de decisão com 2 e 3 opções. O filme tem 10 finais derrotistas e 4 finais vencedores. Quando o utilizador encontra um final derrotista tem a possibilidade de voltar ao início do filme.

dd) Computers and blues interactive film (2011)

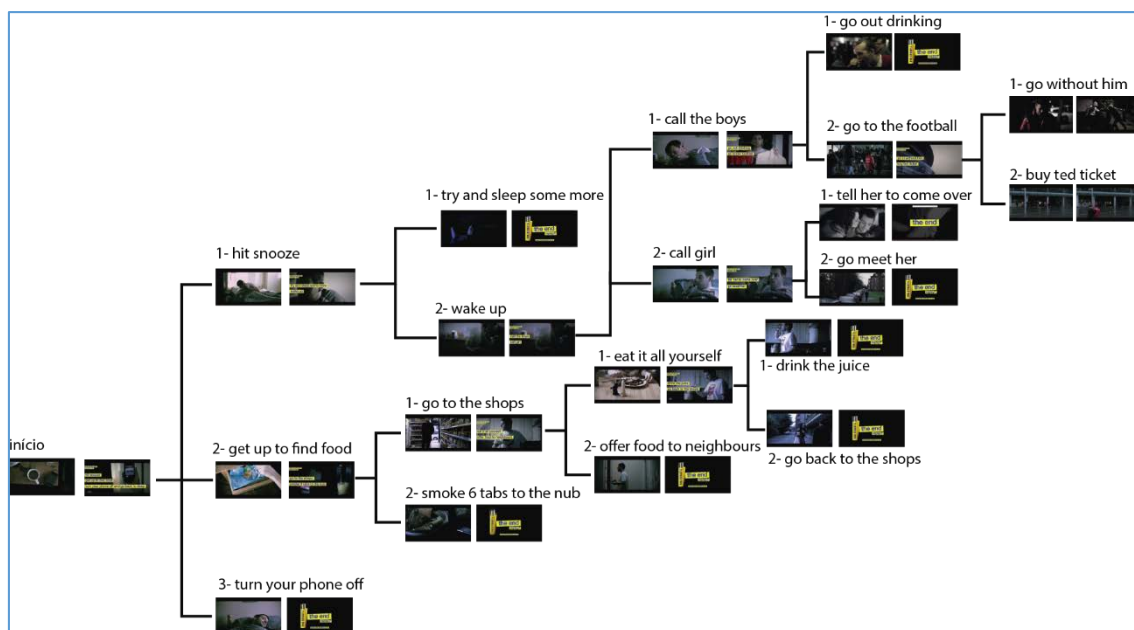


Figura 32: Fluxograma do filme *Computers and blues interactive film* (2011)

Personagens	Principal
Decisões tomadas	9
Finais vencedores	3
Finais derrotistas	8

Total de finais possíveis	11
----------------------------------	----

Tabela 30: *Computers and blues interactive film* (2011)

Intriga:

O despertador toca e o personagem acorda. O que deve fazer a seguir?

Interação:

O utilizador pode optar pelas decisões do personagem principal.

Narrativa:

O filme é composto por 20 vídeos e 9 menus de decisão. Existem 11 finais distintos, que dependem das decisões tomadas pelo utilizador. A duração do filme também está dependente dessas escolhas. Utiliza uma estrutura ramificada, em que cada ramificação é linear.

Capítulo 4

Resultados

No presente capítulo, são apresentados os resultados obtidos do processamento dos dados recolhidos na análise dos filmes.

4.1 Identificação dos filmes

Desenvolveu-se um estudo, através da observação, da amostra de filmes selecionada, segundo os parâmetros de seleção/exclusão referidos no tópico das metodologias, no Capítulo 1.

No capítulo 3 foram referenciados os fluxogramas e tabelas que resultaram do processo de observação dos filmes. Os mesmos serviram como base de dados para a análise que seguirá no presente capítulo.

Para uma melhor organização e acomodação dos dados de identificação dos filmes num gráfico, procedeu-se à designação de uma letra para cada filme. As letras para identificação foram designadas seguindo a ordem alfabética. Deste processo de organização extraiu-se a seguinte tabela, para uma melhor leitura.

Identificação	Título do filme
a)	U-life Interactive Movie
b)	A Dating Game

c)	O Labirinto
d)	No escape
e)	Maldita Escolha
f)	The make-out sesh
g)	A Gruta
h)	The Treasure Hunt
i)	The escape
j)	Who's the killer?
k)	Deliver me to the hell
l)	The teleporter
m)	The birthday party
n)	The murder
o)	Time Machine
p)	The Parked Car
q)	The low-cut shirt
r)	Luigi's mansion
s)	A geek week
t)	You stole my boyfriend
u)	Super Mario
v)	The Class Field Trip
w)	Valentine's day rises
x)	Fight to the death
y)	Derrière la porte...
z)	Survive the house
aa)	Love & Engineering
bb)	AfterMath
cc)	Choose a different ending
dd)	Computers and blues

Tabela 31: Identificação dos filmes

4.2 Número de filmes por País.

Foi feita uma análise em relação ao número de filmes por país de origem.

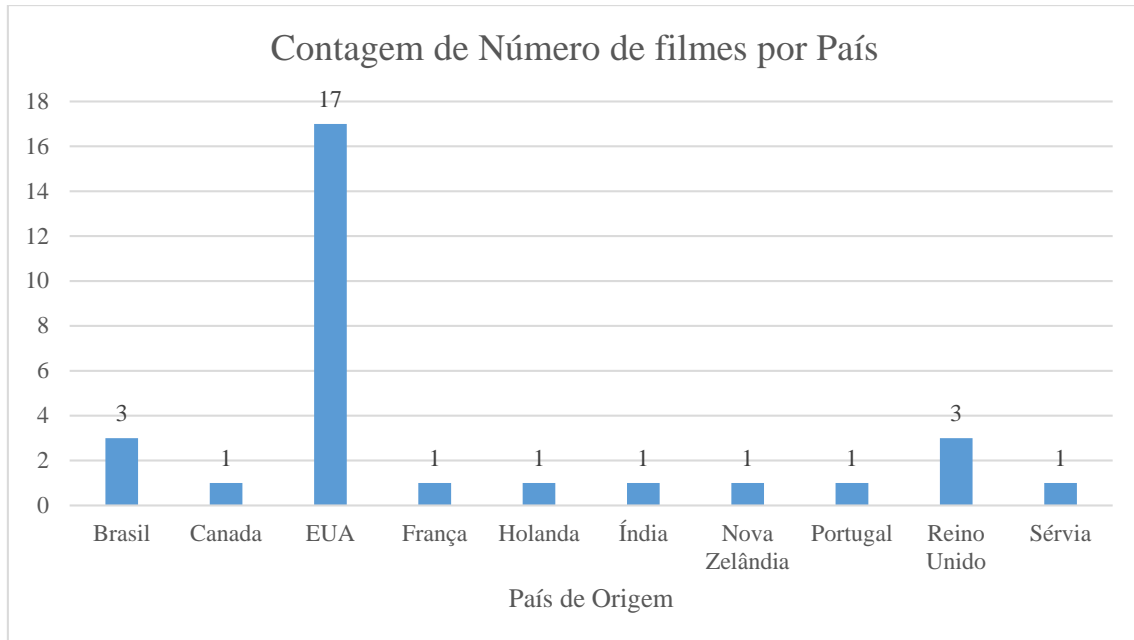


Figura 33: Gráfico da contagem de número de filmes por País

A maioria dos filmes (18) tem origem na América do Norte, o que perfaz 60% da amostra.

Os filmes provenientes do continente europeu (7) representam a segunda grande parte da amostra total, constituído, aproximadamente, 23% desta.

Quanto aos restantes, são provenientes de vários países do mundo. Existe um filme indiano, três brasileiros, um da Nova Zelândia, um do Canadá. Em conjunto, estes representam aproximadamente 17% da amostra.

4.3 Variável interação

Para analisar a interação, foi levantado o número de momentos em que o utilizador é chamado a tomar decisões (momentos de decisão), durante o filme. Do conjunto de valores de todos os filmes levantou-se o valor mínimo e o máximo. O valor mínimo correspondente foi 1 e o máximo 23.

Em seguida, a diferença entre o valor mínimo e máximo foi dividida em três partes iguais, com o objetivo de classificar em três grupos hierárquicos: baixa interação, média interação e alta interação. Após esta divisão, foram atribuídos valores numéricos para cada um dos filmes por grupo. No grupo de filmes classificados como de baixa interação foram atribuídos valores de 1 a 3. Para o grupo de média interação foram atribuídos valores de 4 a 7. Por fim, para o grupo classificado como de alta interação foram atribuídos valores de 8 a 10.

No levantamento dos momentos de decisão para cada filme, foram excluídas decisões que surgem após um final derrotista. Em alguns filmes, depois de um final derrotista, surgem menus de decisão em que o utilizador pode “corrigir” a última escolha, tomando outra opção. Existe também filmes nos quais essa opção leva ao reinício do filme.

A gráfico que se segue apresenta os valores obtidos na variável de interação para a amostra de filmes.

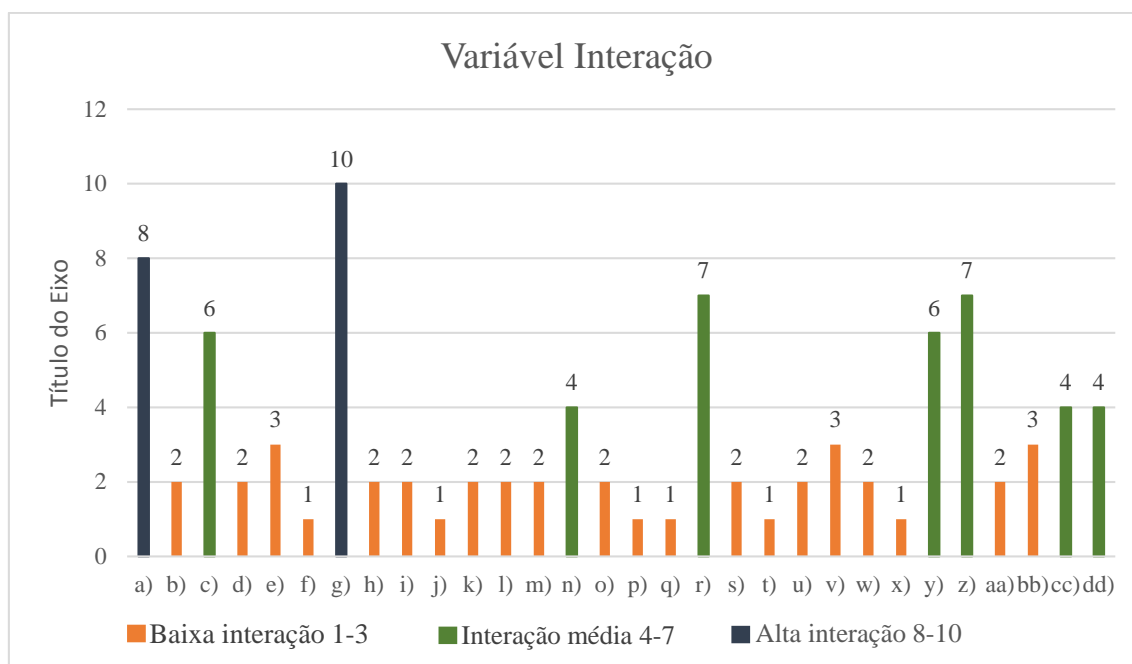


Figura 34: Gráfico da representação dos valores da variável interação

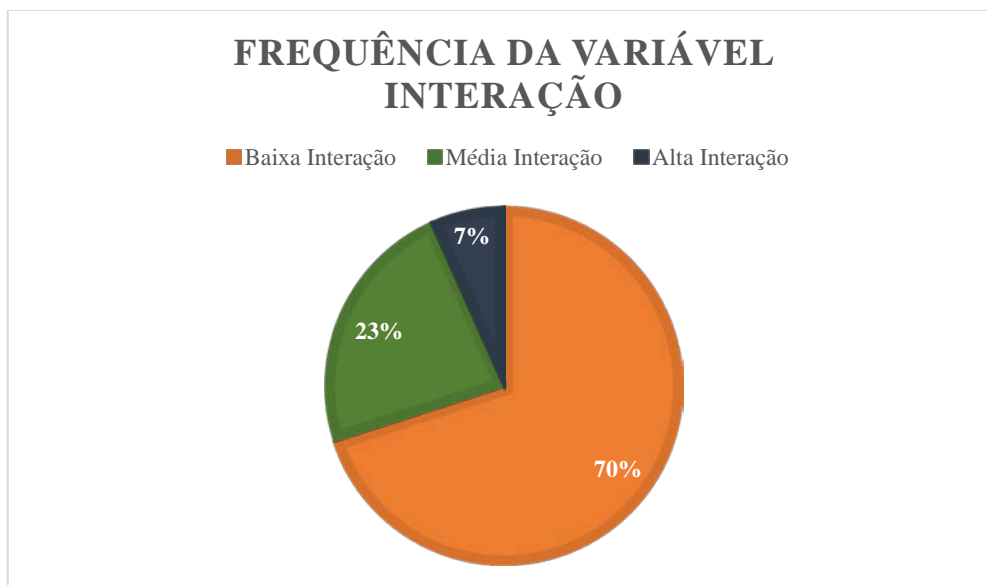


Figura 35: Frequência da variável interação

Observando o gráfico é possível constatar que 21 filmes pertencem ao grupo de baixa interação. Os filmes com baixa interação representam 70% da amostra total.

Existem 7 filmes com interação média que representam aproximadamente 23% da amostra total.

Existem 2 filmes com alta interação que representam aproximadamente 7% da amostra total.

4.4 Variável narrativa

Para analisar a narrativa foi levantado o número de finais (derrotistas e vencedores) relativos a cada filme. Após a recolha de dados de todos os filmes, procedeu-se à identificação do menor e maior valor atingido. O valor mínimo correspondeu a 1 e o máximo a 16.

Para este parâmetro (narrativa) procedeu-se da mesma forma que na variável anterior (interação). Apenas se diferencia pela nomenclatura dada a cada grupo: baixa complexidade, média complexidade e alta complexidade.

O gráfico que se segue representa os valores obtidos na variável narrativa.

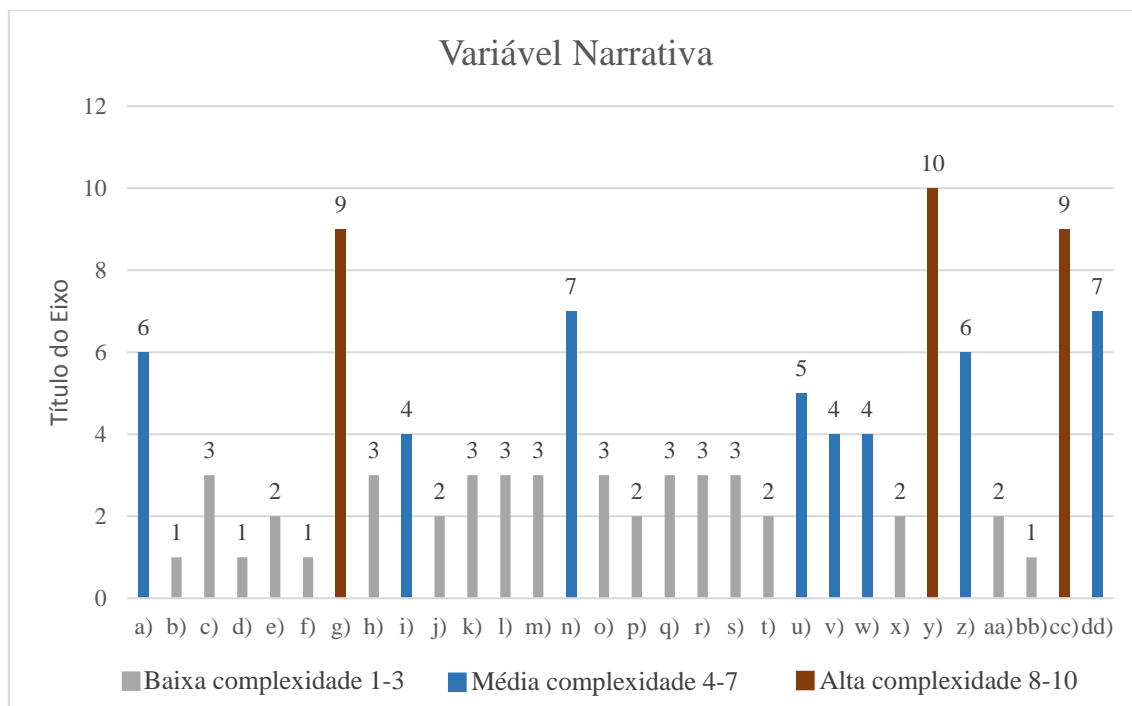


Figura 36: Gráfico da representação dos valores da variável narrativa

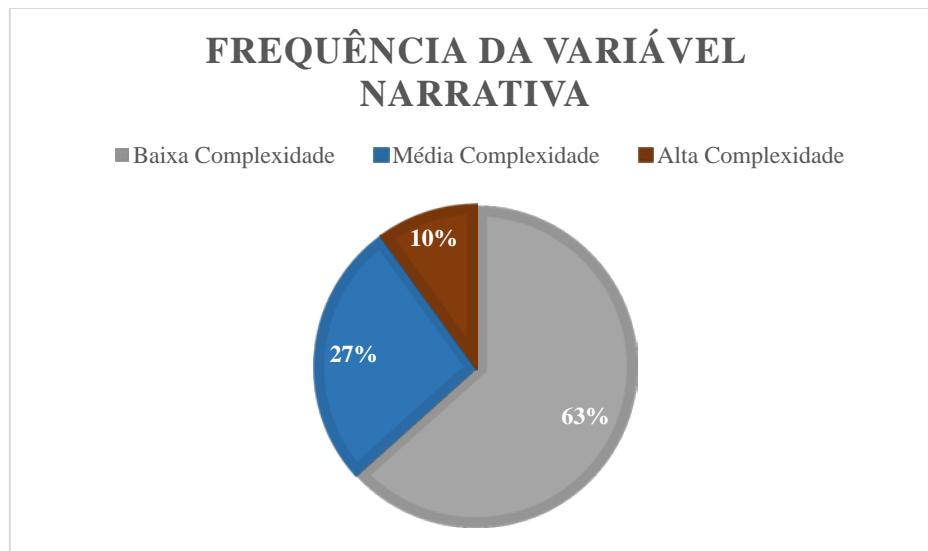


Figura 37: Frequência da variável narrativa

Observando o gráfico é possível constatar que 19 filmes pertencem ao grupo de baixa complexidade narrativa. Os filmes com baixa complexidade representam aproximadamente 63% da amostra total.

Existem 8 filmes com média complexidade narrativa que representam aproximadamente 27% da amostra total.

Existem 3 filmes com alta complexidade narrativa que representam 10% da amostra total.

4.5 Relação entre as duas variáveis

O gráfico que se segue demonstra os valores obtidos das variáveis interação e narrativa para cada filme da amostra.

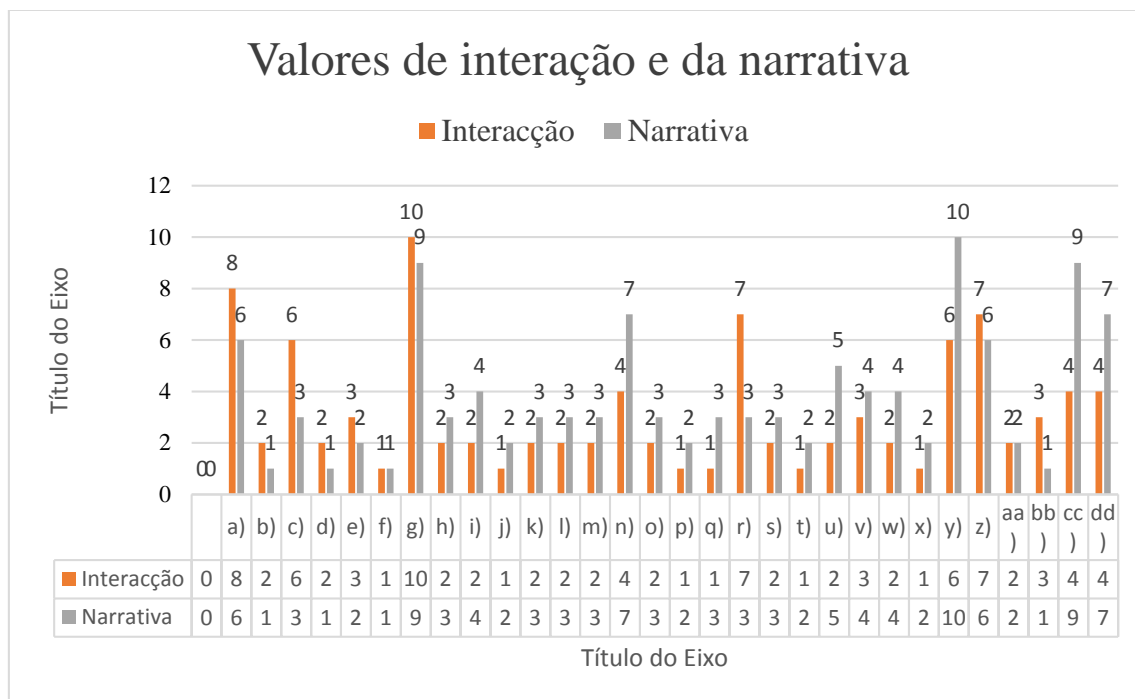


Figura 38: Gráfico de valores das variáveis de interação e narrativa por filme

4.5.1 Maior caso de variação entre as duas variáveis

O filme que obteve uma maior discrepância de valores entre as duas variáveis foi o *cc) Choose a different ending*. O valor da interação é 4 e o valor correspondente à narrativa é 9, o que evidencia uma diferença de 5 unidades.

4.5.2 Menor variação entre as duas variáveis

Os filmes que obtiveram menor variação de valores entre variáveis foram o *f) The make-out sesh* e o *aa) Love & Engineering*. Em ambos os casos, registrou-se uma variação de 0 unidades, visto que apresentam valores de igual valor nas duas variáveis. No filme *f) The make-out sesh* obteve-se na variável de interação 1, e na variável de narrativa 1. Já no filme *aa) Love & Engineering* obteve-se 2 na variável interação e 2 na variável narrativa.

4.5.3 Média de variação entre as duas variáveis

A média da variação entre as variáveis interação e narrativa é de 1,7.

4.5.4 Percentagens da variação entre as duas variáveis.

É observável que nove filmes têm um valor mais elevado na variável interação do que na variável narrativa. Esse número representa 30% da amostra total.

Existem 19 casos de filmes que possuem um valor menor na variável interação do que na variável narrativa. Estes casos representam aproximadamente 63% da amostra total.

Existem ainda os dois casos já referidos, em que o valor da variável interação é igual ao da variável narrativa. Estes dois casos representam aproximadamente 7% da amostra total.

4.5.5 Média da variação entre casos que obtiveram menor valor de interação do que de narrativa

Dos 19 casos de filmes, que possuem um valor menor na variável interação do que na variável narrativa, a média é de aproximadamente 1,8.

4.5.6 Média da variação entre casos que obtiveram maior valor de interação do que de narrativa

Dos 9 casos de filmes, que possuem um valor maior na variável interação do que na variável narrativa, a média é de aproximadamente 1,8.

Capítulo 5

Discussão

5.1 Introdução

Relativamente às limitações deste estudo, identificam-se as referentes à amostra e aos métodos de análise utilizados.

A amostra deveria ter sido maior, para uma consistência superior dos resultados.

O facto de alguns filmes, como o *aa)* Love & Engineering e *b)* AfterMath, distinguirem-se do padrão da maioria da amostra, fazem com que os métodos de análise utilizados possam não se adequar devidamente. Estes filmes utilizam uma estrutura narrativa diferente da grande maioria dos filmes da amostra.

Não obstante às limitações deste estudo, o objetivo foi analisar a relação entre as variáveis interação e narrativa.

5.2 Casos em que o valor da variável narrativa é superior ao da variável interação

Os 19 casos, em que o valor da variável narrativa foi superior ao da variável interação, permitem concluir que é mais comum a narrativa ser mais complexa do que a interação ser mais elevada.

Dos 19 casos, 17 têm uma estrutura ramificada sem módulos. Esses casos são: *h*), *i*), *j*), *k*), *l*), *m*), *n*), *o*), *p*), *q*), *s*), *t*), *u*), *w*), *x*), *y*), *cc*), *dd*). Verifica-se que estes filmes utilizam a estrutura de *Branching Trees* (Crawford, 1997). Em alguns dos casos, existem mais do que duas opções, mas o princípio estrutural mantém-se.

O caso *v*) é uma exceção dos 19 casos em que a variável narrativa é superior à variável interação. Neste filme, o número de finais (7) é igual ao número de decisões (7). O filme possui um vídeo módulo que contém 3 caminhos narrativos. Este factor distingue este filme da maioria dos 19 casos.

5.3 Casos em que o valor da variável interação é superior ao da variável narrativa

Foram encontrados 9 casos de filmes em que o valor na variável interação é superior ao da variável narrativa. Foi possível identificar 3 grupos distintos.

Conclui-se que em seis dos nove casos, a superioridade da variável interação corresponde ao facto dos filmes utilizarem uma estrutura ramificada com módulos, ou seja, possuem menus de decisão que não ramificam num novo caminho. Em vez disso, as opções escolhidas em determinados menus de decisão encaminham a narrativa para outras ramificações já existentes. Como consequência, é reduzido o número de finais possíveis e mantém-se o número de menus de decisão. Estes 6 casos são: *a*), *b*), *c*), *g*), *r*), *z*).

Nos casos *d*) e *e*), o motivo para o valor da interação ser superior à da narrativa é outro. Ambos os casos utilizam a estrutura *foldback* referida por Crawford (1997). Esta estrutura reduz os caminhos possíveis na narrativa, uma vez que, um menu de decisão, independentemente da escolha, conduz a apenas um caminho (vídeo). Desta forma, reduz a possibilidade de existir um maior número de finais.

O caso *bb*) é um caso especial que se distingue dos dois grupos anteriores. Este filme possui apenas um final possível e 7 decisões possíveis. Dessas 7 decisões, 5 permitem ao utilizador visualizar um vídeo “extra” durante a exibição do vídeo “base”. Essa escolha não tem continuação. É possível observar o vídeo “extra” na sua íntegra, mas quando termina, o utilizador é obrigado a voltar ao vídeo “base” para prosseguir a narrativa. Este é o único filme que possui este tipo de estrutura. O facto de possuir apenas um final e as decisões tomadas pelo utilizador não se ramificarem em novos caminhos, permite que

este caso obtenha um valor mais elevado na variável interação do que na variável narrativa.

5.4 Conclusões

As interpretações anteriores permitiram concluir que as variáveis estudadas estão diretamente relacionadas com o tipo de estrutura que o filme apresenta. Nos casos em que os filmes obtiveram valores superiores na variável interação, foi possível verificar que a sua estrutura é ramificada com módulos e, em alguns casos, encontra-se uma estrutura *foldback* (Crawford, 1997). Já nos casos em que o valor da variável narrativa é superior ao da variável interação, é verificável que esses filmes utilizam, na sua grande maioria, estruturas ramificadas simples (*branching trees*). (Crawford, 1997)

Capítulo 6

Conclusão

Neste capítulo são apresentadas algumas considerações finais desta dissertação, conclusões e também incentivo a trabalho de investigação futuro nesta área.

6.1 Conclusão

Desde sempre, as inovações tecnológicas têm alterado a estética e a linguagem do cinema. O cinema interativo surgiu como uma promessa de um novo tipo de narrativa, onde o espetador poderia escolher o destino do personagem. Apesar de, até à atualidade, ser ainda um conceito pouco definido, estando sujeito a interpretações distintas, devido ao termo interatividade, este não caiu em esquecimento.

Em 2008, o lançamento da ferramenta *annotations* do *Youtube*, veio possibilitar aos realizadores criarem filmes com interatividade. Segundo Zimmerman (1997), podemos considerar este tipo de filmes, *interactivized movies*.

Com o presente estudo, pretendeu-se averiguar de que forma interação e narrativa estão relacionadas e quais os factores que definem a uma maior ou menor interação neste tipo de filmes.

Este estudo deparou-se com limitações, no que diz respeito ao tamanho da amostra e seleção dos seus elementos; e no que diz respeito à metodologia utilizada. O sistema de

classificação foi criado pelo autor, pelo facto de não ter sido possível encontrar um sistema de classificação semelhante já desenvolvido. Através de definições de um conjunto de autores foi possível sustentar o sistema de classificação criado.

Apesar das limitações presentes neste estudo, concluiu-se que as variáveis interação e narrativa, são diretamente afetadas pela estrutura que os filmes utilizam. Dentro da amostra, a maioria dos filmes atingiu um valor mais elevado na variável narrativa do que na variável interação. Estes resultados deveram-se ao fato destes filmes possuírem uma estrutura ramificada. Crawford (1997) define esta estrutura como *branching trees*.

Foi também possível verificar, através dos resultados obtidos, que a maioria dos casos em que os filmes obtiveram valores mais elevados na variável interação, apesar de serem constituídos por estruturas ramificadas, possui módulos. Dois destes casos obtiveram este resultado por outro fator, que tem que ver da mesma forma com a estrutura narrativa. Estes dois filmes utilizam a estrutura *foldback*, definida por Crawford (1997).

Embora a tecnologia disponibilizada no *Youtube* seja limitada, é possível, através da estrutura narrativa, conseguir um maior ou menor grau de interação. Este estudo pretende servir de incentivo e de base a futuras investigações e produções de filmes com interatividade.

Referências

Bibliografia citada

- (Ângelo 2012) Frederico Ângelo. “Maldita Escolha em suas narrativas digitais: a transmídia e seus desdobramentos”. VIII Seminário de Jogos eletrônicos, Educação e Comunicação. UNEB – Universidade do Estado da Bahia, 2012. (in <http://www.comunidadesvirtuais.pro.br/seminario-jogos/2012/trabalhos-aprovados/>)
- (Bañuelos 2009) Jacob Bañuelos. YOU TUBE COMO PLATAFORMA DE LA SOCIEDAD DEL ESPACTÁCULO. In Revista Razón y Palabra. No. 69, 2009
In <http://www.razonypalabra.org.mx/N/n66/varia/jbanuelos.pdf>
- (Bordwell e Thompson 2008) David Bordwell e Kristin Thompson. Film Art: An Introduction. 8ª Edição, McGraw-Hill, 2008
In <http://pzacad.pitzer.edu/~mma/teaching/MS50/reading/Filmart-1.pdf>
- (Cameron 1995) Andrew Cameron. The future of an illusion: interactive cinema. Printed in MFJ No. 28, Interactivities, 1995
In <http://www.mfj-online.org/journalPages/MFJ28/ACINTRO.HTML>
- (Cirino 2011) Nathan Nascimento Cirino. A construção do novo consumidor de cinema na era da Convergência. 2011
In <http://www.icone-ppgcom.com.br/index.php/icone/article/viewFile/146/117>
- (Cho 2004) Peter Cho. Interactivity in Cinema-Based Media Art: a Phenomenology-Influenced Discussion. 2004
In <http://users.design.ucla.edu/~petercho/interactivecinema.doc>
- (Coutinho 2011) Eleonora Coutinho. “O live cinema e o cinema interativo: uma análise a partir do filme Ressaca”. In Visualidades, Goiânia v.9 n.1 pp. 93-11, 2011
In <http://www.revistas.ufg.br/index.php/VISUAL/article/view/18371/10934>

- (Crawford 1997) Chris Crawford. *Chris Crawford on Interactive Storytelling*. New Riders Games- California, 1997.
- (Dulic, Newby 2001) Alexandra Dulic e Kenneth Newby. "Towards a Cinema of Braided Processes: HeteroForm". In *New Media Composition*, 2001.
In http://www.europia.org/CAJ/paper_06.html
- (Fragoso 2001) Suely Fragoso. De interações e interatividade. In: X Compós (Encontro Anual da Associação Nacional dos Programas de Pós-Graduação em Comunicação), Brasília. 2001
In https://www.academia.edu/247813/de_interacoes_e_interatividade
- (Le Grice 1995) Malcolm Le Grice. Kismet, Protagonry, and the Zap Splat Syndrome. In *MFJ*, No. 28, Interactivities, 1995
In <http://mfj-online.org/journalPages/MFJ28/ZapSplat.html>
- (Jones 2003) Adrian Jones. Object-oriented Interactive Cinema. Tese de Mestrado em Computer Arts and Design Sciences. Simon Fraser University, 2003.
In <http://summit.sfu.ca/system/files/iritems1/8483/b30626924.pdf>
- (Jenkins 2009) Henry Jenkins. *Cultura da Convergência*. Tradução: Susana Alexandria, Editpra Aleph, 2009
In <http://epocanegocios.globo.com/Revista/Epocanegocios/download/0,,4242-1,00.pdf>
- (Lisboa 2013) Aline Lisboa. *Cinema Interativo Mito ou Novas Perspectivas?* 2013
In <http://www.coneco.uff.br/sites/default/files/institucional/572-1691-1-pb.pdf>
- (Lunenfeld 2001) Peter Lunenfeld. The Myths of Interactive Cinema. In *Narrative Across Media: The Language of Storytelling*, 2001. In
http://www.google.pt/books?id=b7Y-1c0DC6IC&dq=cameron+interactive+cinema&lr=&hl=pt-PT&source=gbs_navlinks_s
- (Manovich 2001) Lev Manovich. *The language of new media*. Massachussets Institute of Technology Press, Cambridge, 2001.
- (Miles 1999) Adrian Miles. Cinematic paradigms for hypertext. In *Continuum: Journal of Media and Cultural Studies* 13, pp. 217-226, 1999
In http://hypertext.rmit.edu.au/essays/cinema_paradigms/cinematic_paradigms.txt
- (Murphy 2009) David Murphy. *Create Your Own Interactive Videos*. 2009
PCWorld-<http://www.pcworld.com/>
In <http://www.networkworld.com/article/2267793/applications/create-your-own-interactive-videos.html>
- (Murray 1997) Janet H. Murray. *Hamlet on the holodeck: The future of narrative in cyberspace*. Publicado por The Free Press, Nova Iorque, 1997

In

<http://books.google.com.br/books?id=bzmSLtnMZJsC&printsec=frontcover&dq=hamlet+no+holodeck+the+future&hl=pt-BR&sa=X&ei=3a26U7eEMOeX1AXIc4CQ&ved=0CCAQ6AEwAA#v=onepage&q=hamlet%20no%20holodeck%20the%20future&f=false>

(Nabais 2010) Fernando Manuel Nabais. A autópsia digital do cinema: Um mapa pessoal dos encontros do cinema com o computador. Tese de Mestrado em ciências da comunicação. Universidade Nova de Lisboa, 2010. In <http://run.unl.pt/bitstream/10362/5514/2/Cinema%20e%20novos%20media%20v15b.pdf>

(Nielsen, 2012) MAY 2012 - TOP U.S. ONLINE VIDEO SITES, online. 22 de junho de 2012.

In <http://www.nielsen.com/us/en/insights/news/2012/may-2012-top-u-s-online-video-sites.html>

(Primo 2003) Alex Primo. Interação mediada por computador: a comunicação e a educação a distância segundo uma perspectiva sistêmico-relacional. Tese de Doutorado Universidade Federal Do Rio Grande Do Sul, 2003.

(Renó 2010) Denis Porto Renó. A importância do cinema interativo na pós-modernidade. Estudos Cinematográficos: revisiones teóricas y análisis. In Revista Razón Y Palabra Número 71, 2010.

(Renó 2011) Porto Renó. Cinema documental interativo e linguagens audiovisuais participativas: como produzir. In Edição: Sociedad Latina de Comunicación Social, Tenerife, 2011.

(Ryan 2001) Marie-Laure Ryan. “Beyond Myth and Metaphor -The Case of Narrative in Digital Media”. In The International Journal of Computer Game Research volume 1, 2001
In <http://ic.media.mit.edu/courses/mas878/pubs/ryan-gs01-beyond-myth-and-metaphor.pdf>

(Viveiros 2005) Paulo Viveiros. Cinema e tecnologia: novas interações. In Livro de Actas – 4º SOPCOM, 2005.
In http://www.academia.edu/778226/Cinema_e_tecnologia_novas_interaccoes

(Weinberg 2002) Birk Weiberg. Beyond Interactive Cinema. 2002
In <http://keyframe.org/txt/interact/>

(Weinberg 2005) Birk Weinberg. Cinema e tecnologia: novas interações. In Livro de Actas – 4º SOPCOM, 2005.
In http://www.academia.edu/778226/Cinema_e_tecnologia_novas_interaccoes

(Zagalo 2009) Nelson Zagalo. Emoções Interactivas. Do cinema para os videojogos. In Grácio Editor. 1ª Edição: Novembro de 2009

(Zimmerman 2001) Eric Zimmerman. "Against Hypertext". In American Arts & Letters Response to: The Supremely Fictional Importance of Hypertext, 2001
In http://www.ericzimmerman.com/texts/Against_Hypertext.html

Bibliografia consultada

- (Alcântara, Brunet 2013) Paulo Alcântara. Karla Brunet. Notas introdutórias ao cinema interativo. 2013
- (Bernardino, Eliseu, 2013) Sérgio Eliseu, Paulo Bernardino. Cine – *Mnemosyne*. Faculdade de Belas Artes (Universidade do Porto, Portugal) e Faculdade de Belas Artes (Universidade de Aveiro, Portugal), 2013. In <http://www.idmais.org/pubs/PauloBernardino/2013/2013-4-3-PauloBB.pdf>
- (Cirino 2012) Nathan Cirino. As Fronteiras da Interatividade no Cinema. Universidade Federal de Campina Grande, Campina Grande, PB, 2012.
In <http://www.intercom.org.br/papers/regionais/nordeste2012/resumos/R32-0316-1.pdf>
- (Machado, Santos, Tanaka 2013) Augusto Machado; Layse Santos; Misaki Tanaka (2013). O potencial do vídeo interativo nas novas mídias. Revista Temática, 2013.
In http://www.insite.pro.br/2013/Junho/potencial_video_novasmidias.pdf
- (Martins e Vieira 2010) India Mara Martins, Bruno Vieira. Cinema interativo e seu potencial antiilusionista. 2010
In <http://www.intercom.org.br/papers/nacionais/2006/resumos/R2170-1.pdf>
- (Rafaeli 1988) Sheizaf Rafaeli. Interactivity: from new media to communication. In: Sage annual review of communication research: advancing communication science. Beverly Hills: Sage, 1988, p. 112-134.
- (Rieser 1997) Martin Rieser. Interactive Narratives: A Form of Fiction? First Published in Convergence Magazine 1997. In <http://martinrieser.com/Interactive%20Narrative.pdf>
- (Sontag 1996) S. Sontag. The Decay of Cinema. The New York Times, [online], 1996. In <http://www.nytimes.com/books/00/03/12/specials/sontag-cinema.html>
- (Tikka 2004) P. Tikka. (Interactive) Cinema as a Model of Mind. Digital Creativity. 15 (1), 2004. In <http://www.tandfonline.com/doi/abs/10.1076/digc.15.1.14.28151#.U6BkTPldV8E>
- (Zagalo 2007) Nelson Zagalo. *Convergência entre o Cinema e a Realidade Virtual*. Tese de Doutorado em Ciências e Tecnologias da Comunicação, Universidade de Aveiro, Departamento de Comunicação e Arte, 2007

(Zizek 2010) Slavoj Zizek. *Lacrimae Rerum*, ensaios sobre Kieslowski, Hitchcock, Tarkovski e Lynch. Editora Orfeu Negro: 2ª Edição, 2010.

Entrevistas

(Gontijo 2009). Filipe Gontijo. Cinema interativo, Multishow, 2009.

In https://www.youtube.com/watch?v=7XV_37BrgII

(Martins 2009). India Mara Martins. Entrevista Caires, Carlos. Mitos e verdades sobre cinema interativo: o trabalho lúdico de Carlos Caires.

In <http://www.propi.uff.br/ciberlegenda/mitos-e-verdades-sobre-cinema-interativo>

Referências audiovisuais

Kinoautomat (1967), Raduz Cincera. Checoslováquia

Time Machine: An Interactive Adventure (2008), Chad, Matt & Rob, EUA

A Gruta (2008), Filipe Gontijo, Brasil

The Outbreak (2008), SilkTricky, EUA

Aspen MovieMap (1978), MIT, EUA

Filmes consultados

L'arivee (1999), Peter Tscherkassky, Áustria

Outer Space (1999), Peter Tscherkassky, Áustria

Dreamwork (2002), Peter Tscherkassky, Áustria

Eros plus Massacre. Kiju Yoshida. 216m. Japão 1969

Glossário

Choose-your-own-adventure – livros que permitem ao leitor escolher o caminho da narrativa através das partes que lê.

Cinematográfica – relativo à cinematografia

Frame – Fotograma; uma imagem isolada de uma película ou ficheiro vídeo.

Hypertext-novel – género de narrativa que utiliza hiperligações de hipertexto.

I-MAX – formato de projeção de filme criado por IMAX Corporation.

Plot/plot points – enredo, trama; pontos de enredo.

Anexos

Anexo A

Fichas técnicas dos filmes

Uber Life: Na Interactive Movie (2010), Lazar Bodroza



Título original: Uber Life: Na Interactive Movie

Ano: 2010

País: Sérvia

Género: Curta / Aventura; Interactive Movie

Duração: 10min

Palavras-chave: interactive

Direção: Lazar Bodroza

Argumento: Tamara Bijelic, Lazar Bodroza

Atores: Milutin Milosevic, Jelena Ruzic, Radoman Durkovic, Jovana Ladjevac, Zaga Skerletovic, Rasovic Nemanja, Jelena Durkovic, Branislav Fistic, Maja Milos, Marijana Radovic, Vuk Jakovljevic, Luna Jovic, Dusan Jankovic, Vladimir Bjelicic, Milja Radovanovic.

Produção: Emote Productions

Sinopse: Tudo começou quando apareceu a messias. O povo acreditou nela, mas quando a doença apoderou-se da sua alma, ela perdeu a razão. Começou a espalhar o sangue. A sua loucura tornou-se perigosa para o povo. Os sábios sabiam que o escolhido iria aparecer, alguém que já tinha perdido tudo na sua vida, e nada mais tinha a perder se não a sua vida.

Visualizações: 1732

Link: <https://www.youtube.com/watch?v=OOClpDCArS8>

***Maldita escolha* (2008), Jómario Murta**



Título (em português): Maldita escolha

Título original: Maldita escolha

Ano: 2008

País: Brasil

Género: Trash

Duração: 30min

Palavras-chave:

Ficha técnica:

Direção: Jómario Murta

Produção: Jómario Murta

Sinopse: Este filme narra a história de dois jovens perdidos que se deparam com seres hostis, zombies! Durante o filme há várias escolhas que o espectador deve fazer, e elas influenciarão diretamente o encerramento do filme.

Visualizações: 4118

Link: <https://www.youtube.com/watch?v=inU9dWT-8u8>

A Gruta (2007), Filipe Gontijo



Título (em português): A Gruta

Título original: A Gruta

Ano: 2007

País: Brasil

Gênero: Horror / *Thriller*

Duração: 15min

Direção: Filipe Gontijo

Argumento: Filipe Gontijo

Atores: Poliana Pieratti, Carlos Valença Henrique, André Deca

Produção: FilmeJogo, Caza Filmes

Visualizações: 45 351

Link: <https://www.youtube.com/watch?v=WQxvx3R2ncU>

The treasure hunt (2011), Chad, Matt & Rob)



Título original: The Treasure Hunt: A Chad, Matt & Rob Interactive Adventure!

Ano: 2011

País: USA

Gênero: Aventura/ ação, interactive adventure

Duração: 11min

Direção: Matt Bettinelli-Olpin, Tyler Gillett, Jonah Goldstein, Justin Martinez, Rob Polonsky, Chad Villella

Argumento: Chad, Matt & Rob

Produção: Chad, Matt & Rob

Sinopse: he story follows the trio as they battle a menacing treasure hunter searching for a long lost treasure and co-stars Alfonso Arau (known for The Wild Bunch, Three Amigos and as the director of Like Water For Chocolate). A rough cut of the film screened at the 2010 Anaheim International Film Festival[17] and the finish product premiered at the Prescott Film Festival in February 2011,

Visualizações: 526 293

Link: https://www.youtube.com/watch?v=W3lsu-r_xBw

***Deliver me to the hell* (2011), Hell Pizza New Zeland**



Título (em português):

Título original: Deliver me to the hell

Ano: 2010

País: Nova Zelândia

Gênero: Publicitário

Duração: 12min

Palavras-chave: Pizza, Zombies

Direção: Hell Pizza New Zeland

Produção: Hell Pizza New Zeland

Sinopse:

Tema(s) do filme:

Visualizações: 10 391 180

Link: <https://www.youtube.com/watch?v=9p1yBIV7Ges>

The Teleporter: Chad, matt & Rob mini-adventure (2010), Chad, Matt & Robin



Título original: The teleporter: Chad, Matt & Robin mini-adventure

Ano: 2010

País: EUA

Gênero: Aventura/ação, Interactive Adventure

Duração: 10min

Direção: Chad, Matt & Rob

Argumento: Chad, Matt & Rob

Produção: Chad, Matt & Rob

Visualizações: 553776

Link: <https://www.youtube.com/watch?v=FZ0cQKJGUC4>

***The Birthday Party: A Chad, Matt & Rob Interactive Adventure* (2010), Chad, Matt & Rob**



Título (em português):

Título original: the birthday party: A Chad, Matt & Rob Interactive Adventure

Ano: 2010

País: EUA

Gênero: Aventura/ ação, interactive adventure

Duração: 9min

Direção: Chad, Matt & Rob

Argumento: Chad, Matt & Rob

Produção: Chad, Matt & Rob

Visualizações: 1 656 222

Link: <https://www.youtube.com/watch?v=eDn0ow8EzcU>

The Murder: A Chad Matt & Rob Interactive Adventure (2009), Chad, Matt & Rob



Título original: The Murder: A Chad, Matt & Rob Interactive Adventure

Ano: 2009

País: EUA

Gênero: Aventura/ ação, Interactive Adventure

Duração: 9min

Direção: Chad, Matt & Rob

Argumento: Chad, Matt & Rob

Produção: Chad, Matt & Rob

Visualizações: 1 024 655

Link: https://www.youtube.com/watch?v=BNGhSk_gamk

***Time Machine: A Chad, Matt & Rob Interactive Adventure* (2008), Chad Matt & Rob**



Título original: A Chad, Matt & Rob Interactive Adventure (2008), Chad Matt & Rob

Ano: 2008

País: EUA

Género: Interactive Adventure

Duração: 10min

Direção: Chad, Matt & Rob

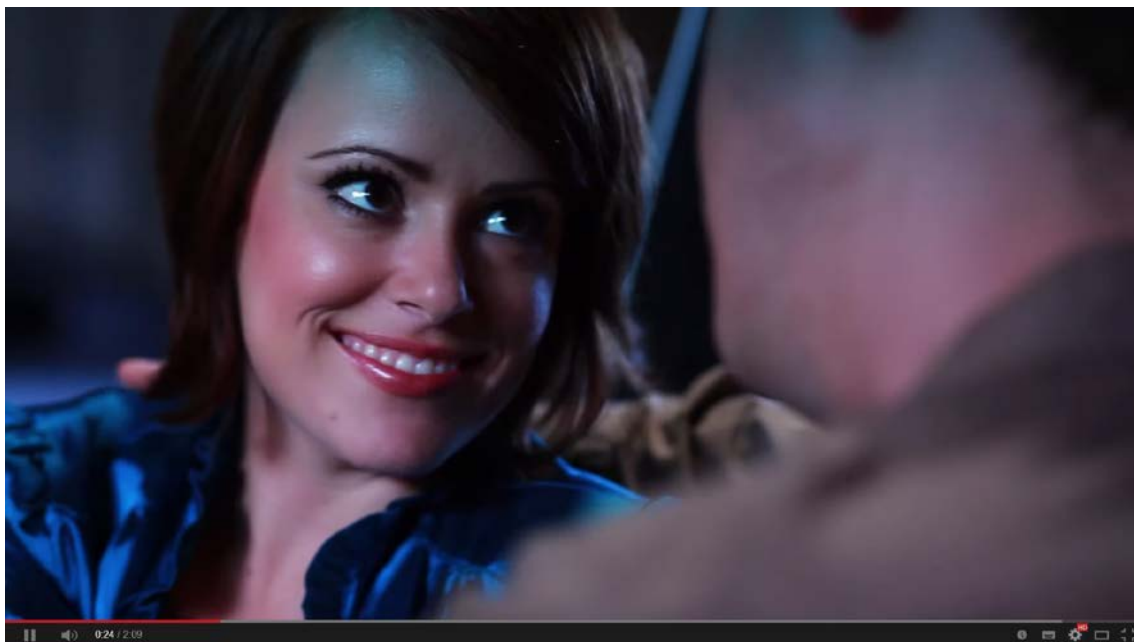
Argumento: Chad, Matt & Rob

Produção: Chad, Matt & Rob

Visualizações: 2 082 291

Link: <https://www.youtube.com/watch?v=l8rJ1WML60Y>

***The Parked Car* (2011), Michael Gallagher**



Título original: THE PARKED CAR - An Interactive Adventure!

Ano: 2011

País: USA

Gênero: Interactive Adventure

Duração: 6min

Direção: Michael Gallagher

Produção: Michael Gallagher

Visualizações: 9 769 509

Link: <https://www.youtube.com/watch?v=k3eyZgmpQCM>

***The Low-cut Shirt* (2011), Michael Gallagher**



Título original: The Low-cut Shirt

Ano: 2011

País: EUA

Gênero: Interactive Adventure!

Duração: 5min

Direção: Michael Gallagher

Argumento: Michael Gallagher

Produção: **Michael Gallagher**

Visualizações: 6 773 248

Link: <https://www.youtube.com/watch?v=cCQfp4VLYGE>

Luigi's Mansion Interactive Adventure Game! (2011), drcoolsex



Título original: Luigi's Mansion Interactive Adventure Game!

Ano: 2011

País: EUA

Gênero: Interactive Adventure Game

Duração: 12min

Direção: Drcoolsex

Produção: Drcoolsex

Visualizações: 1 554 142

Link: <https://www.youtube.com/watch?v=0OVhanOQOw4>

A Geek Week Interactive Adventure (2013), YouTube Spotlight



Título original: A Geek Week Interactive Adventure

Ano: 2013

País: EUA

Gênero: Interactive Adventure

Duração: 11min

Direção: YouYube Spotlight

Produção: YouYube Spotlight

Visualizações: 703 020

Link: <https://www.youtube.com/watch?v=fmq6dmExYX8>

***You Stole My Boyfriend* (2012), Michael Gallagher**



Título original: *You Stole My Boyfriend*

Ano: 2012

País: EUA

Gênero: Interactive Adventure

Duração: 5min

Direção: Michael Gallagher

Argumento: Michael Galagher

Produção: TotallySketch

Visualizações: 469 022

Link: https://www.youtube.com/watch?v=o_DjDjsH0BY

Super Mario Interactive Adventure Game! (2010), drcoolsex



Título original: Super Mario Interactive Adventure Game!

Ano: 2010

País: EUA

Gênero: Interactive Adventure Game

Duração: 12min

Palavras-chave: Super Mario

Direção: Drcoolsex

Atores: Alex, Dustin e Greg

Produção: Drcoolsex

Visualizações: 2 087 350

Link: <https://www.youtube.com/watch?v=mgbuHms0-fU>

The Class Field Trip (2010), Rocco Russo



Título original: The Class Field Trip- An Interactive Adventure

Ano: 2010

País: EUA

Gênero: Interactive Adventure

Duração: 10min

Direção: Rocco Russo

Tema(s) do filme:

Visualizações: 15 000

Link: <https://www.youtube.com/watch?v=h1QAqQdp8NQ>

***Valentine's Day Rises* (2013), Michael Gallagher**



Título original: Valentine's Day Rises

Ano: 2013

País: EUA

Gênero: Interactive Adventure

Duração: 14min

Direção: Michael Gallagher

Argumento:

Atores: Steve Greene, Jason Horton, Jess Lizama, Tony Cavalero, Kassem G., Mickey Meyer, Liam Kyle Sullivan, Ceciley Jenkins, Jason Mewes, Peter Gilroy, Page Kennedy, Ethan Newberry, Rachanee Kitchel

Produção: TotallySketch

Visualizações: 318 593

Link: <https://www.youtube.com/watch?v=W-KhdXFYT2Q>

Flight to the Death: An Interactive Adventure (2012), Damon O'Steen



Título original: Flight to the Death: An Interactive Adventure

Ano: 2012

País: EUA

Gênero: Interactive Adventure

Duração: 6min

Direção: Damon O'Steen

Produção: TotallySketch

Visualizações: 336 516

Link: <https://www.youtube.com/watch?v=q344-t4IDqI>

Choose A Different Ending (2009), droptheweapons.org



Título original: Choose A Different Ending

Ano: 2009

País: Reino Unido

Duração: 9min

Direção: droptheweapons.org

Produção: droptheweapons.org

Tema(s) do filme: más escolhas, más companhias

Visualizações: 1 066 004

Link: <https://www.youtube.com/watch?v=JFVkHzYDNJqo>

***Computers and Blues* (2011), Mike Skinner**



Título (em português):

Título original: *Computers and Blues* (interactive film)

Ano: 2011

País: Reino Unido

Gênero: interactive film

Duração: 7min

Produção: thebeats

Tema(s) do filme:

Visualizações: 238 409

Link: <https://www.youtube.com/watch?v=kWAvNRv7J34>

***A Dating Game* (2010), Ashish Rampal**



Título (em português):

Título original: Romantic Short Film - A Dating Game (Interactive Short Film)

Ano: 2010

País: Índia

Gênero: filme jogo

Duração: 12min

Palavras-chave: date, game, interactive short film

Direção: Ashish Rampal

Atores: Arnav Chaudhary as Sweekrit Nadekar, Sheena Sharma as Rohini Chandra, Gaurav as prashant Singh, Ajit as Samarth Garg, Ajay as Gaurav Al

Produção: Pocket Films

Tema(s) do filme: encontro

Visualizações: 25 647

Link: <https://www.youtube.com/watch?v=vS8mmmceUA8>

***No Escape* (2011), Meadown City Events**



Título original: "NO ESCAPE" Interactive Zombie Movie

Ano: 2011

País: Reino Unido

Gênero: Terror / Suspense, *Interactive Zombie movie*

Duração: 10min

Produção: Meadown City Events

Sinopse: Uma equipa de Polícias forenses analisa uma cena de crime. Tudo indica que foram mais vítimas de pessoas que estão infetadas com um vírus.

Tema(s) do filme: morte, vírus.

Visualizações: 49 943

Link: <https://www.youtube.com/watch?v=fsq7JeyES9A>

***The Make-out Sesh* (2012), Michael Gallagher**



Título original: *The Make-out Sesh*

Ano: 2012

País: EUA

Gênero: *Interactive Adventure*

Duração: 4min

Palavras-chave: Interactive adventure

Direção: Michael Gallagher

Argumento: Michael Gallagher

Atores: Nikki Limo, Sam Kieffer

Produtor: Patrick Pope

Produção: Totally Sketch

Tema(s) do filme: namoro

Visualizações: 6 991 231

Link: <https://www.youtube.com/watch?v=r5KSrSpzf9k>

***The Escape* (2013), Diogo Pereira e Carlos Francisco**



Título original: The Escape

Ano: 2013

País: Portugal

Género: curta-metragem interativa

Duração: 9min

Palavras-chave:

Direção: Diogo Pereira; Carlos Francisco

Argumento: Carlos Francisco

Atores: Carlos Francisco; Fábio Freitas and Diogo Pereira

Produção: Diogo Pereira

Tema(s) do filme: Sequestro, fuga

Visualizações: 1210

Link: <https://www.youtube.com/watch?v=HIUaN2oCOzs>

Who's The Killer?! (2011), Shane Dawson



Título original: Who's The Killer?!

Ano: 2011

País: EUA

Gênero: Thriller

Duração: 11min

Palavras-chave: *killer*

Direção: Shane Dawson

Argumento: Shane Dawson

Atores: Shane Dawson

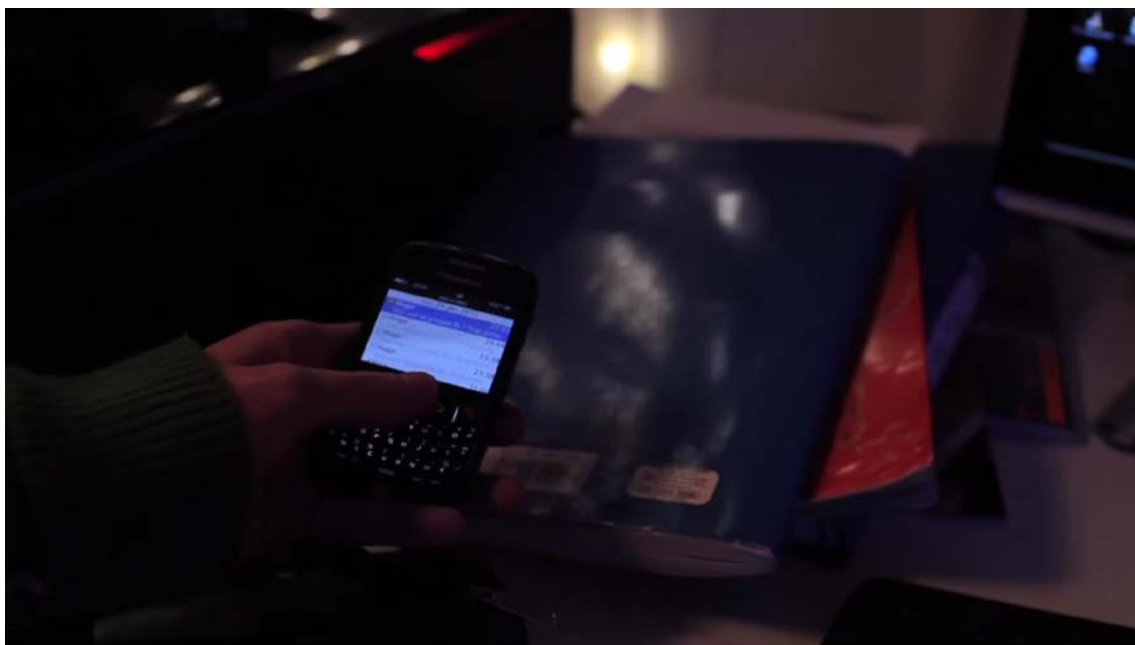
Produtor: Shane Dawson

Produção: Shane Dawson Tv

Visualizações: 57 966

Link: <https://www.youtube.com/watch?v=41p7MTBKwaU>

Derrière la porte ... (2011), netecoute.fr



Título original: *Derrière la porte ...*

Ano: 2011

País: França

Gênero: institucional

Duração: 7min

Palavras-chave: filme interativo

Produção: netecoute.fr

Sinopse: Este filme tenta demonstrar que os vídeo jogos ou o uso da Internet não são perigosos para os adolescentes, mas sim a maneira como eles os utilizam.

Tema(s) do filme: *bulling online*

Visualizações: 122 246

Link: <https://www.youtube.com/watch?v=PN1Tq-4Stqs>

***Survive The House* (2009), Michael Gallagher**



Título original: Survive the House

Ano: 2009

País: EUA

Gênero: interactive horror movie

Duração: 10min

Palavras-chave: Interactive adventure

Direção: Michael Gallagher

Argumento: Michael Gallagher

Atores: Nikki Limo, Sam Kieffer

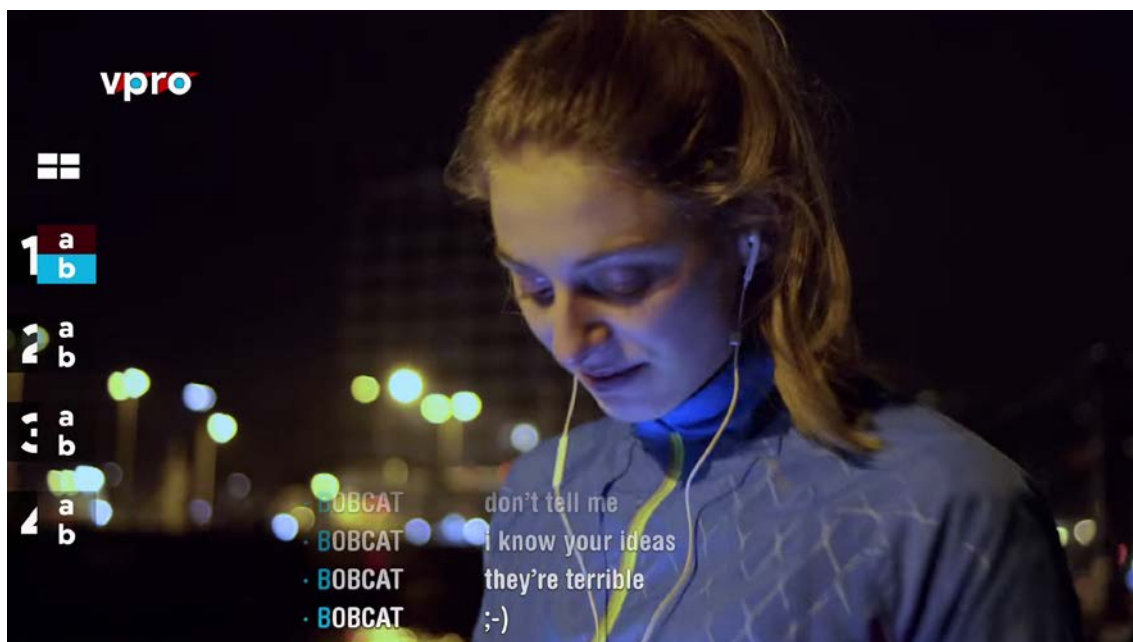
Produtor: Patrick Pope

Produção: Totally Sketch

Visualizações: 29 366

Link: <https://www.youtube.com/watch?v=D2mMIxXGvEE>

Love & Engineering (2014), VPRO Digital



Título original: Love & Engineering

Ano: 2014

País: Holanda

Gênero: Interactive film

Duração: 57min

Palavras-chave: Interactive film

Direção: Wietske de Klerk, Ivo van Aart, Thijs Meuwese & Daan Colijn, Colin Huijser

Argumento: Dann Windhorst

Produtor: Maja Mirkovic

Produção: VPRO Digital

Tema(s) do filme: Amor e tecnologia

Sinopse: Aren't you always wondering what is actually going on at the other side of your online chat? In this interactive film, you can find out

Visualizações: 8 289

Link: <https://www.youtube.com/watch?v=VMocCbPeQwk>

Anexo B

Esboço inicial da análise de resultados dos filmes do *Youtube*. Neste esboço, estava ainda contida a variável *intriga*, que foi afastada do estudo por não se conseguirem encontrar critérios, que permitissem quantificar valores para a mesma.

